'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 DENGEKI-OH 독점 기사제휴

GAME POWER

1999 10

특보 최초공개
「두근두근 메모리얼2」 스크린샷 대량 방출

ARC 특별기획/ 아케이드의 최강자
본지 독점 「KOF 99」 완벽공략!

「철권TT」 타임 릴리즈 캐릭터 전원공개!!

파워특보
- 「두근두근 메모리얼2」 PS
- 「드래곤 퀘스트7」 PS
- 「크로노 트리거」 PS
- 「렌타 히어로」 DC
- 「슈퍼 히어로 열전」 DC
- 「이터널 아르카디아」 DC
- 「젤다의 전설 외전」 N64·GB

집중공략
- PS 실황 파워풀 프로야구'99 개막판
- PS SD건담 G제네레이션 제로
- DC 소울칼리버
- DC 프로야구팀을 만들자!
- SS 위드 유 -바라보고 싶어-
- N64 오우거 배틀64



특별부록 1 GO! POWER 공략왕

특별부록 2 ARCADE 완벽공략본

부수공사기구 한국ABC가입

ISSN 1227-7177



오뚜기
너희는 라면을
어떻게 먹니?
스포츠 입체 캐릭터
종이접기가
오뚜기
과자처럼
부셔먹는 라면
뿌셔뿌셔
칼슘함유
피자맛



신문·잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위
PC POWER Zine
나 군대 간다... 그러나 「파워진」이 있다ㅆ; -신×영-
대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine
COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴
꿈을 살리는 연속기획
게임제작자 나의 하루를 말한다
「충무공전 2」 제작자 정무식의 「셀프카메라」
충력 공략
국내 최초로 엔딩 보고 발빠르게 작성한 「완벽공략」
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
C&C: 타이베리안 선
32면 공략
전체 맵 100% 공개!
9
SEPTEMBER 199
늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!
흥미기획
게임속 단축키의 비밀
인기 게임소설 연재
머린의 꿈
별책부록 3
▶ 정품부록 완전공략집
1 손노리 제공, 「포가튼」 100% 이벤트 공개
2 메타녀 2
책속 특별부록 4
나우누리 1개월 무료이용권 전원증정
※ 대한민국 게이머라면 반드시 소장해야 할 명작중의 명작 무결점 「포가튼」이 포함된
2CD 증정
정 1 품
포가튼 사가
Forgotten Saga
정 2 품
메타녀 2
손노리가 100% 자신하는 「무결점 버전」
C&C 2 동영상, 레브넌트, 에너미 인페스테이션 등 기대작들의 체험판, 롤러코스터 타이쿤 한글패치, 골투파워 한글패치 등 게임패치와 각종 유틸리티들을 꽉꽉 눌러 담았습니다.
ABC 부수공사기구 한국 ABC가입
COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약
값 8,500원
http://www.powerzine.com 웹진 가동중


오뚜기
과자처럼 뿌셔먹자!
클론처럼 뿌셔먹자!
심심할때, 출출할때 뿌셔먹으세요,
끓여먹는 라면과는 차원이 달라요,
뿌셔뿌셔
피자맛
₩350
과자처럼 부셔먹는 라면
뿌셔뿌셔

책갈피 위치: http://www.powerzine.com/

인터넷 찾아보기 추천 사이트

게이머만을 위한 POWERZ인터넷!





왜 게이머는 POWERZ 인터넷 접속 프로그램을 써야 하는가?

쉽고 간단하게 접속할 수 있다

게임하는 시간도 없는 이 마당에 전화접속을 설정하면서 그 아까운 게임 시간을 버릴순 없는일!!

1. ATDT 01411 접속후, 'champ'를 입력하시고 1번 '종합자료실'을 선택 하세요.
2. 16번 '필수 인터넷 항해' 메뉴에서 'PowerZ.exe' 파일을 다운 받으세요.
3. 'PowerZ.exe' 파일을 더블클릭하면 원클릭 인터넷 접속 프로그램이 자동 설치됩니다.
4. 설치가 완료되면 윈도우 바탕화면에 '파워제디' 아이콘을 생겨요.
5. '파워제디'를 클릭하는 순간, 인터넷 세상이 활~짝~ 열립니다.

(참조) 집에서 다운받는 것이 불가능하다면 (02)3142-6843,4 / (02)700-9077 로 전화주세요. 원클릭 인터넷 프로그램을 집으로 우편발송해 드릴께요..!! (담당자 : 정영미)

게임을 가장 잘 아는 PC파워진이 직접 운영한다

인터넷이 정보의 보고라고는 하지만, 도대체 새로운 게임에 대한 자료나 정보들이란 어디서 찾아야 할 지 몰라서 헤멘 분들도 많았습니다. 게다가 막상 찾은 사이트들은 영문이나 일문으로 되어 있는 경우도 많았죠. 저희는 직접 운영하고 있는 한글로 된 게임 정보 페이지 <www.powerzine.com>을 운영하고 있습니다. POWERZ 아이콘 클릭만 하시면 어디에서나 저희 페이지로 오실 수 있죠



최신 게임 정보를 빠르고 간편하게 얻을 수 있다

게임을 위한 인터넷이라면 게임을 아는 사람이 운영해야 하는 것이 당연하겠죠. POWERZ 인터넷 프로그램은 게임에 대해서 가장 잘 아는 PC파워진이 직접 운영하고 있습니다. 그리고, 게임을 위한 최상의 인터넷환경을 만들기 위해서 저희는 오늘도 열심히 달리고 있습니다.

http://www.powerzine.com/Pcgame/Preview/pre9903/comman_1.html



오뚜기
용기있는 자라면—
열라면 용기!
맛있는 열라면을
언제 어디서나 간편하게~
출출할땐 용기있게 외치세요
"열라면 용기"
열熱
오뚜기
진라면

홈게임방과 함께하는
멀티플레이 게임의 세계

홈게임방이란?

국내 최초로 개발된 홈게임방은 TCP-IP 프로토콜 환경에서 구동하는 모든 게임이 멀티플레이가 가능하게 해주는 런칭시스템으로 그동안 멀티플레이를 할 수 있는 방법이 복잡해서 망설였던 분들이나 같이 게임을 할 상대를 못찾아서고민하셨던 분들을 위한 토탈 서비스입니다.

모든 게임을 즐길 수 있다!

1. 시디키가 없어서 스타크래프트 접속을 못하시는 분들
2. 전용 게임 서버가 없어서 퇴마전설 등 멀티플레이 게임을 못하시는 분들
3. 약간 오래된 게임 토탈 어나이얼레이션, 아미맨 등 멀티 플레이 상대를 찾으시는 분들은 지금 바로 상대를 찾으실 수 있습니다.

빠르다

01412 고속망의 개통과 더불어 홈게임방은 이용자가 증가할 때 마다 회선을 증가시키기 때문에 항상 최고의 속도를 직접 체험하실 수 있습니다.

게임방 보다 저렴하다

홈게임방은 014XX망 사용으로 낮에는 40%, 밤과 휴일 할인시간대에는 60%의 전화요금 할인 적용을 받으며 가입비와 월정액이 없기 때문에 이용하신 만큼만 요금을 전화비와 함께 (홈게임방 이용료는 전화요금 고지서에 함께 청구)납부 하시면 됩니다.

도우미

도우미는 항상 문을 열어 놓고 있습니다. 홈게임방과 관련된 게임에 관한 문의 사항 뿐만 아니라 그외 궁금하신점도 연락주시거나 전자우편을 주시기 바랍니다.

FAX)(02)576-0943
TEL)(02)576-0939, 0940, 0931(교환번호106)
MAIL)webmaster@icomm.co.kr

홈게임방 접속방법

1. ATDT 01411 접속후, 'champ'를 입력하시고 1번 '종합자료실'을 선택하세요.
2. 16번 '필수 인터넷 항해' 메뉴에서 'Home_game.exe' 파일을 다운받으세요.
3. 'Home_game.exe' 파일을 더블클릭하면 홈게임방 접속 프로그램이 자동 설치됩니다.
4. 자아~! 그럼 멀티플레이 게임의 세계로 떠나볼까요~!

참 조 집에서 다운받는 것이 불가능하다면 (02)3142-6843, 4 / (02)700-9077 로 전화 주세요. 홈게임방 프로그램을 집으로 우편발송해 드릴께요..!! (담당자 : 정영미)

★★★ 어떤 게임이든지 멀티플레이로 빠르고 재미나게 할 수 있다. ★★★





WATCH MOVIES ON YOUR PLAYSTATION™

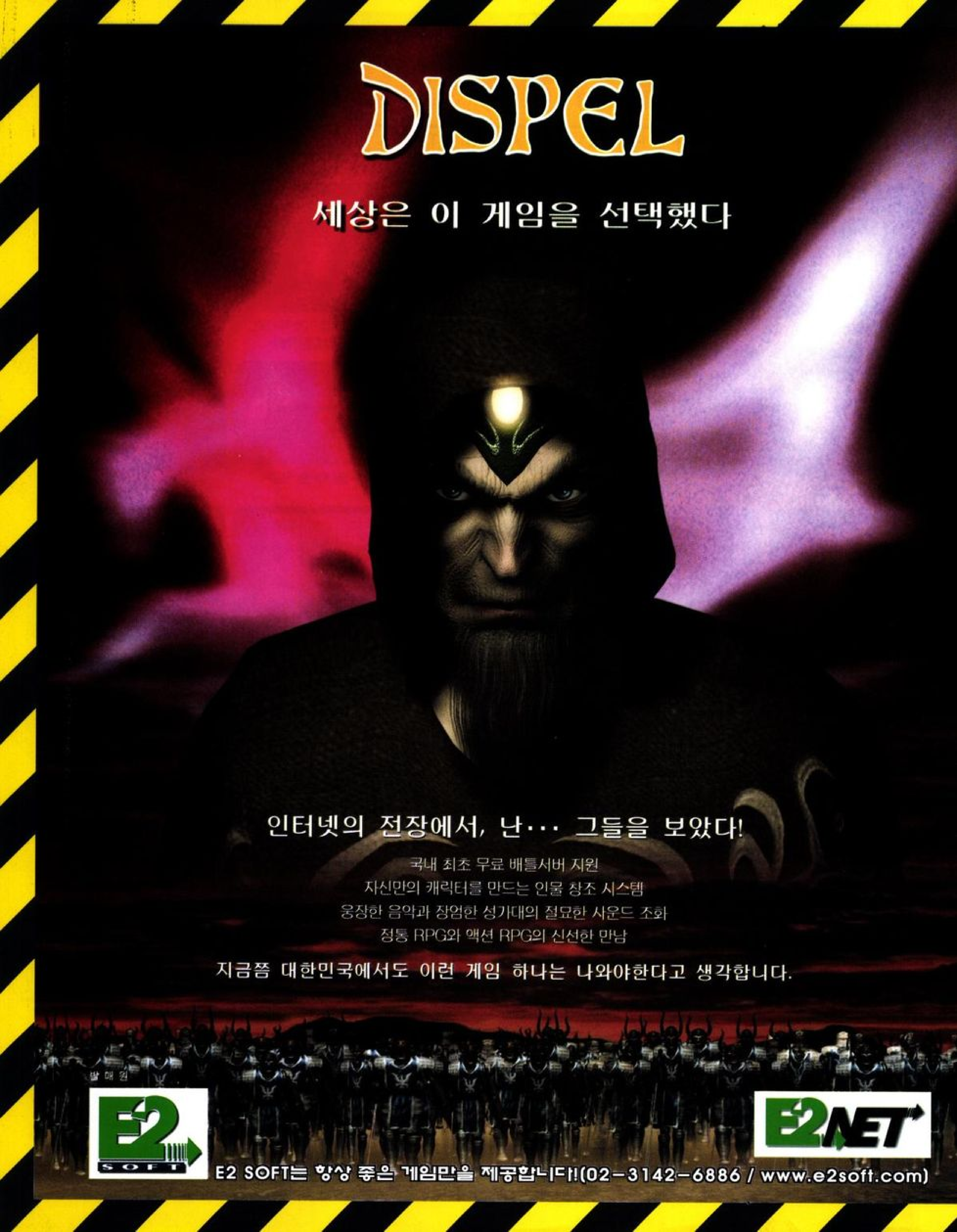


· GAMARS 는 세계 최초로 무비카드를 개발한 브랜드 입니다
· 계속 업그레이드 되어 출시되는 제품은 고객에 감동을 안겨줍니다
· GAMARS 최상의 품질, 서비스를 보증합니다

한국총판
(株) 센츄럴 써플라이
Central Supply Co., Ltd Tel: (02)704-1515, Fax: (02)718-6662

GAMARS
ZI SAN ELECTRONICS CORP.
http:// www.gamars.com.tw/


anime club
FOR GOOD ANIMATION LIFE
키타 프릭스 전용 컨트롤러
슈퍼 로봇대전 키홀더
낚시전용 컨트롤러
드림캐스트 스틱
포켓몬 라이트 키홀더
말하는 피카츄 시계 키-체인
(시계 및 알람기능)
포켓몬 말하는 도깨비
플레이스테이션
비트매니아 포켓 써머믹스
포켓보이 칼라스케보 매니아
다이나믹 라이트 키홀더
피카츄 계산기
크레용 신짱 BOX/ BAG
건담 미니 피규어
마징가 Z 리모콘 로봇 피규어
카드 캡터 사쿠라 손수건
포켓몬 캐라 클립
특약점 및 지방 도 · 소매업자 대모집 중 (가맹비 없음)
▶ 각종 CHARACTER GOODS
(키홀더, 휘규어, 봉제품, 문구류 외)
▶ 각종 휴대게임기 (MINI GAME)
(게임보이칼라, 네오지오포켓, 언더스완, 비트매니아 포켓 외)
▶ 각종게임기
(플레이스테이션, 수퍼 패미콤 외)
▶ 각종 게임기 주변기기
(소니, 닌텐도, 호리전기, 아스키 외)
종합 특약점
게임클럽 02)713-0143/ 4
포항점 0562)248-5525
청주 게임챔프 0431)276-8664
게임 메이트 0371)761-4578
게임 플러스 0431)253-9470
둘리 문구캐릭터 02)577-7546
수원특약점 0331)251-1617
캐릭터 특약점
뉴타임 053)323-1777
대전 박서방 042)255-7613
언플러그 042)254-0400
JJ 클럽 02)431-0272
용산삼우전자 02)706-8833
테크노마트점
애니채널
(02) 3424-8077
강변역 테크노마트
▶ 애니컴처 02)3424-6488 6층 A-101
▶ 애니랜드 02)3424-7180 7층 D-085
▶ 엑시존 02)3424-6350 6층 A-025
▶ 투니투 02)3424-8013 8층 B-066
■ 수입원 / 토마토 클럽 서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 1812호 Tel. 02)705-0570 02)326-3705 Fax. 02)705-0571
■ 판매원 / 토마토 프라자(게임기기) Tel. 02)705-0569 / 토마토 콜렉션(캐릭터 제품) Tel. 02)705-0568


DISPEL
세상은 이 게임을 선택했다
인터넷의 전장에서, 난··· 그들을 보았다!
국내 최초 무료 배틀서버 지원
자신만의 캐릭터를 만드는 인물 창조 시스템
웅장한 음악과 장엄한 성가대의 절묘한 사운드 조화
정통 RPG와 액션 RPG의 신선한 만남
지금쯤 대한민국에서도 이런 게임 하나는 나와야한다고 생각합니다.
발매원
E2 SOFT
E2 NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)



DROIYAN II
DROIYAN
ABSOLUTE
MONARCH
영화같은 동영상
사실적인 캐릭터 애니메이션
200여 종류의 무기와
갑옷 장착 애니메이션
2,000 여종의 음향효과
리얼타임 이벤트 시스템
방대하고 웅장한 시나리오
일류급 성우진들의 열연
이규화(X-파일의 멀더役)
서혜정(X-파일의 스컬리役)
최덕희(마법소녀 리나의 리나役)
박일(중견 성우)
김준(대부의 알카포네役)
시네마틱 액션 R.P.G
DROIYAN II BY K.R.G SOFT
드로이얀 2 ; 절대군주
발매원
E2 SOFT
개발원
KRG 소프트
(02) 322-2008
KRGSOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

CONTENTS

1999. 10





특보

현장급습

'신기종 발표로 인해 닌텐도 시장은 침체일로' 라는 의견에 강하게 반박하듯 활기찬 모습의 전시회가 열렸다. 「닌텐도 스페이스 월드 '99」에서 닌텐도 왕국의 건재한 모습을 확인해 보자.

전격왕 특집 기사



이전의 제작 방식으로는 '팔리는 소프트'를 만들 수 없는 시대가 찾아왔다. 변화한 새시대의 '잘 나가는 소프트'는 바로 이러한 원칙을 따르고 있는 것들이다.



특별기획

특별기획

특별인터뷰

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 신작라인



드림캐스트 신작라인



컴보이 64 신작라인



아케이드 신작라인

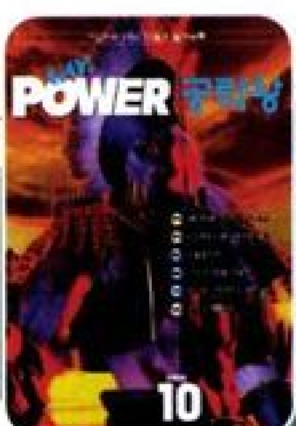
애니메이션 라인

독자방



권말 특별 공략

특별부록

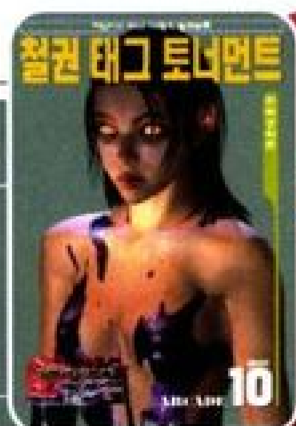


1 별책 「GO! 파워 공략왕」

PS 실황 파워풀 프로야구 '99 개막판
PS SD건담 G제너레이션 제로
DC 소울칼리버
DC 프로야구 팀을 만들자!
SS 워드 유 -바라보고 싶어-
N64 오우거 배틀64

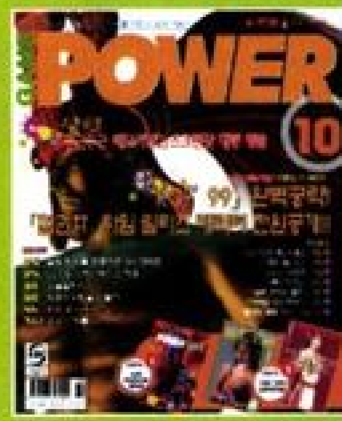
2 「GO! ARC 공략왕」

철권 TT
더 킹 오브 파이터즈 '99





COVER



이번 호 표지는 「철권TT」의 오우거입니다. 이번 호 「철권TT」 공략을 보시면 아시겠지만 국내 최초로 「철권TT」의 타임 릴리즈 캐릭터(시간이 지남에 따라 등장하는 숨겨진 캐릭터)를 전원 공개, 완벽 공략하였습니다. 앞으로도 독자 여러분들이 원하는 그것(?)을 가장 먼저 찾아내어 전해 드리는 게임파워가 되겠습니다.

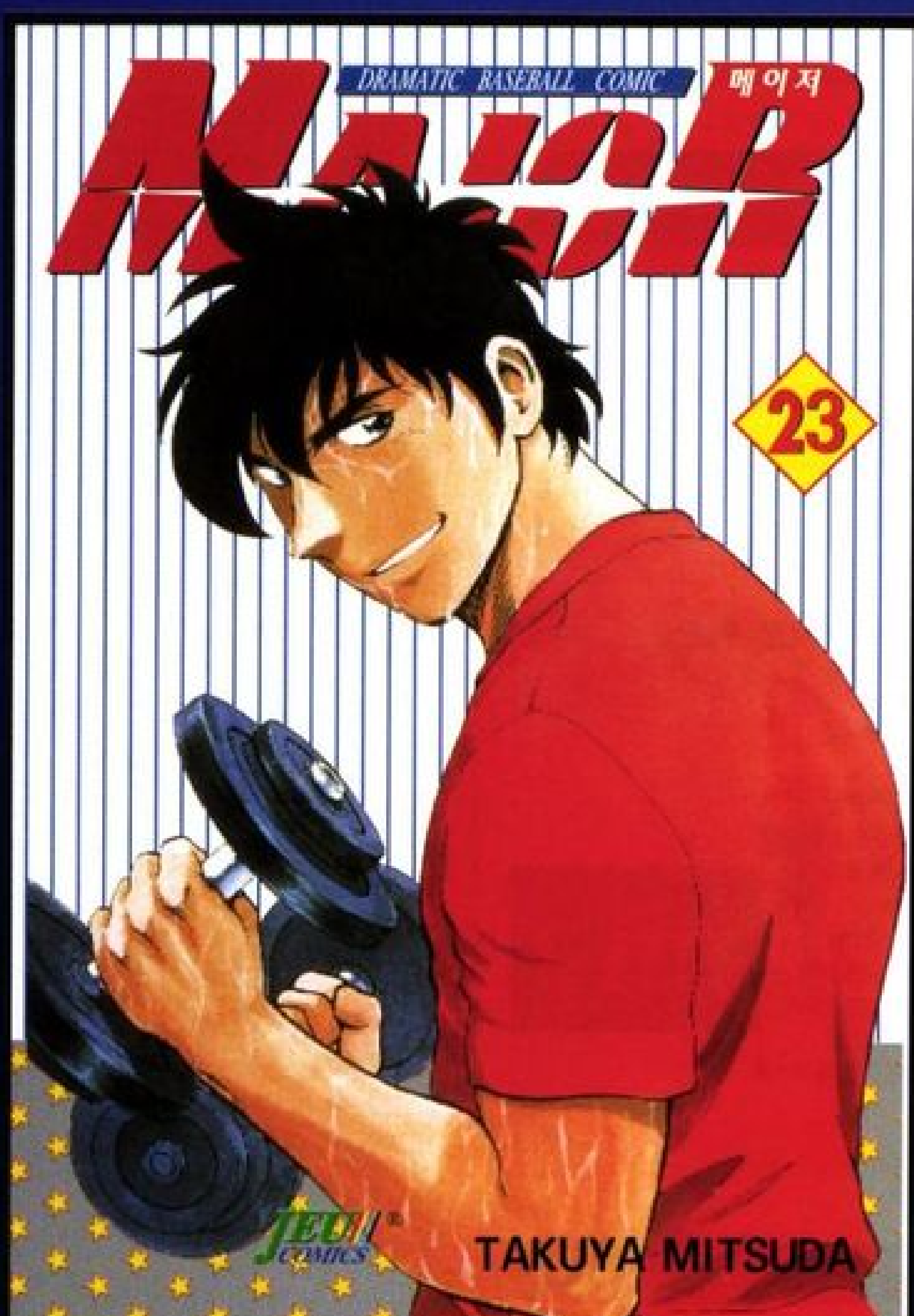
GAME INDEX(가나다 순)

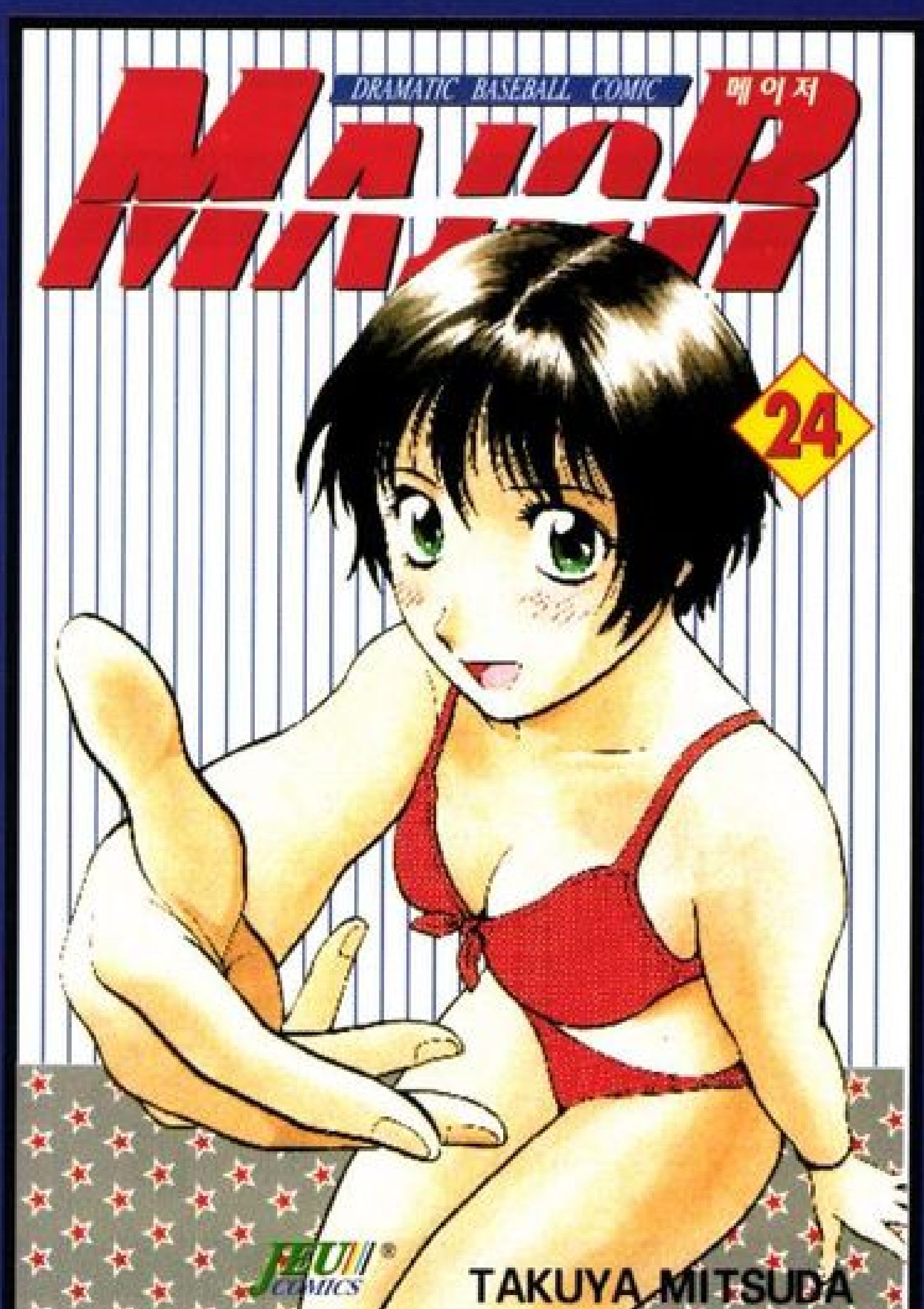
테크노 세대의 테크노 감각 코믹 MAJOR

메이저에는 없는 거 없이 다 있다!

메이저에는 멈추지 않고 보게 되는 재미가 있다!!
주인공 고로의 단순, 무식, 과격의 파워풀한 웃음이 있다!!
벅찬 감동과 찐한 우정은 당근! 고로와 시미즈 'Love Affair' 도 있다!!

"1권~24권 절찬 발매중"





저자: 미쯔다 타쿠야
발행처: (주) 제우미디어
문의전화: (02) 3142-6843

MAJOR 독자들을 위한 VIG EVENT

★ 아래의 보기 중에서 '메이저' 1권~24권까지의 스토리와 관계없는 것 3개를 찾으세요!! ★

A

난 주인공
고로입니다.
야구는 물론 명석
한 두뇌까지
겸비하여
좋은성적으로 해당
야구부에
스카웃됐습니다.



B

현재 고로의 엄마와 아빠는 모두 친부모가 아니다.

C

고로가 입학한 해당 고등학교는 야구의 명문이다.

D

고로의 친아빠는 야구 시합중에 돌아가셨다.

E

해당고등학교 야구부는 입학과 동시에 최신 설비의 양성소에서 6개월간 훈련을 받아야 한다.

F

난 고로를 짝사랑하고
있는 시미즈예요.
고로는 내맘을 몰라주
지만 그리도 난 영원히
고로뿐이랍니다.



G

난 고로의 절친한 친
구 토시야. 포지션은
포수입니다.
내가 야구를 시작하게
된 건 고로 때문이었죠!



H

해당고등학교의 포지션 적성테스트에서 고로는 당당히 투수에 합격했다.

I

한때 고로는 오른팔 부상으로 잠깐 동안 축구를 한 적이 있었다.

상품

1등(1명) : 플스 7500
2등(3명) : 최신 PC게임
3등(6명) : 다이어리

… 정답 3개를 모두 찾아서 예쁜 엽서로 응모해 주세요! 응모하신 분 중 10명을 추첨하여 푸짐한 상품을 드립니다

보내실곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 (주) 제우미디어 메이저 담당자 박지연 앞
(우) 121 - 160

POWER NEWS

파·워·뉴·스

DC 해외진출 대응 플레이 스테이션 가격인하!

플레이 스테이션과 닌텐도64의 가격이 대폭 인하된다. 하지만 이것은 미국 내에 한정된 가격인하로 지난 8월 23일부터 플레이 스테이션이 129달러에서 99달러로 인하되었으며, 닌텐도64는 129달러 95센트에서 99달러 95센트로 인하되었다. 양쪽 다 엔화로 바꾸었을 때 11,000엔 수준의 가격으로 인하된 것이다.

이것은 오는 9월부터 판매되는 드림캐스트의 미국 내 예정가격인 199달러의 절반 정도의 가격이다. 이번 가격 인하는 닌텐도와 소니 양 쪽 모두 미국 시장을 세가에게 넘겨 줄 수 없다는 고육지책으로 보여진다.



「드래곤 퀘스트Ⅶ」, 올 겨울 발매!

에닉스 '후쿠시마 야스히로'사장의 「드래곤 퀘스트7」에 관한 발언이 세간의 화제가 되고 있다. 이 문제의 발언은 지난 8월 18일 에닉스가 동경증권거래소 제1부에 주식을 상장하면서 후쿠시마 사장이 회견을 하는 중에 이루어 진 것.

발언의 주요 내용은 플레이 스테이션으로 발매될 예정인 「드래곤 퀘스트7」의 발매를 올 겨울 경으로 예정하고 있으며 2000년의 3월까지는 200만개의 출하를 예상하고 있다는 내용이다. 이 발언 내용대로라면 최소한 내년 3월까지는 「드래곤 퀘스트 7」의 발매가 이루어 질 듯.

또한 차세대 플레이 스테이션 대응 소프트 개발에 대해서도 의미 깊은 말을 남겼는데 '차세대 플레이 스테이션용으로 6개의 소프트 개발팀을 만들 것입니다. 내년 4월경에는 제 1탄의 발매도 계획하고 있습니다(후쿠시마).' 라는 내용이다. 그동안 잠잠했던 에닉스의 앞으로의 행보가 기대된다.



「파이널 판타지Ⅷ」, 올해의 일본 게임으로 선정

일본에서 발행되는 15개의 게임잡지가 협력하여 독자 투표에 의해서 결정되는 명실상부한 일본 최고의 게임 시상식 「일본게임 오브 더 이어」의 결과가 발표되었다.

이번 시상식에 대상이 되는 소프트는 98년 4월 1일에서 99년 3월 31일 사이에 발매된 가정용 게임 엔터테인먼트 소프트웨어이다. 수상 내역은 금년 2월 11일 발매된 「파이널 판타지 Ⅷ」가 명예의 그랑프리를 수상했으며 비주얼상, 사운드상 등 3관왕을 달성했다. 또한 게임파워에서도 공략이 실린 바 있는 「동경마인학원 검풍첩」이 상위에 입상하는 등의 이변도 연출되었다.

수상작품

그랑프리
파이널 판타지Ⅷ
준 그랑프리
젤다의 전설-시간의 오카리나
우수상
환상 수호전Ⅱ
사쿠라 대전 2-그대여 죽지마오
프렛쉬상
피카츄 겐키데츄(건강해요)
XI(사이)
비주얼상
파이널 판타지Ⅷ
젤다의 전설-시간의 오카리나
사운드상
파이널 판타지Ⅷ
비트매니아

그랑프리 상위 10게임

1위	파이널 판타지Ⅷ	스퀘어	PS
2위	젤다의 전설-시간의 오카리나	닌텐도	N64
3위	환상 수호전2	코나미	PS
4위	사쿠라 대전2-그대여 죽지마오	세가	SS
5위	메탈기어 솔리드	코나미	PS
6위	투 하트	아쿠아플러스	PS
7위	닌텐도 올스타 대난투 브러더즈	닌텐도	N64
8위	테일즈 오브 환타지아	남코	PS
9위	스타오션 세컨드 스토리	에닉스	PS
10위	동경마인학원 검풍첩	아스믹 에이스 엔터테인먼트	PS

「SNK VS CAPCOM 격돌 파이터즈」 매장예약 더블 캠페인 스타트!!

SNK와 캡콤의 캐릭터가 카드배틀로 꿈의 경연을 벌이는 네오지오 포켓판 「SNK VS CAPCOM 격돌 카드 파이터즈」(ETC/SNK/10월28일/가격미정). 일본에서는 이 소프트를 예약할 때 매장에서 카드와 포스터를 받을 수 있는 캠페인이 오는 1일부터 실시된다.

이번 캠페인의 내용은 우선 「SNK 서포터즈 버전」 또는 「CAPCOM 서포터즈 버전」을 예약하면 예약자 모두 「SNK & CAPCOM 합작 일러스트가 들어간 특제카드」를 얻을 수 있으며 소프트 구입 시에 그 카드를 매장에 제시하면 「SNK & CAPCOM 합작 호화 포스터」도 선물로 받을 수 있다! 과연 「SNK & CAPCOM」 꿈의 격돌은 앞으로도 계속 이어지게 될 지 게이머들의 관심이 모아지고 있다.



코에이「결전」의 오프닝 무비 다운 서비스 개시!



코에이는 지난 8월 18일부터 자사의 웹사이트 내에 올 겨울 발매예정인 '차세대 플레이 스테이션' (이하 PS 2) 용 시뮬레이션 게임「결전」의 오프닝 무비와 실제로 PS2 상에서 움직이는 게임 데모 화면을 공개했다.「결전」은 PS 2와 동시에 발매될 예정이며 일본의 전국시대를 소재로 한 게임이다. 또한 이 게임은 PS 2의 기능이 충분히 활용되어 3D로 표현된 장수들과 기마, 병졸들의 다리 움직임 하나 하나가 한 화면에 수백 유니트의 단위로 움직이는 모습을 보여준다.

게다가 여러 무장들의 갑옷과 무기는 물론 말의 움직임 등 세밀한 부분까지도 화면상에 재현되어 있으며 전장에서 맞부딪치는 검과 검의 공격들이 이어져 단순하게 전투가 벌어지는 현재의 게임과는 현저히 다른 모습을 보여 주고 있다. 그리고 이번에 공개된 무비는「결전」의 오프닝 무비 중 일부와 PS 2에서 조작되는 기마대의 움직임을 담은 동영상으로 지난 7월 9일 행해졌던「결전」의 발표회장에서 보도진에게 공개되었던 것과 동일한 내용인 것으로 알려졌다.



▲ 코에이의 홈페이지에서「결전」의 오프닝 무비를 다운 받을 수 있다

「아크 더 래드」TV판 애니메이션, 비디오로 등장!



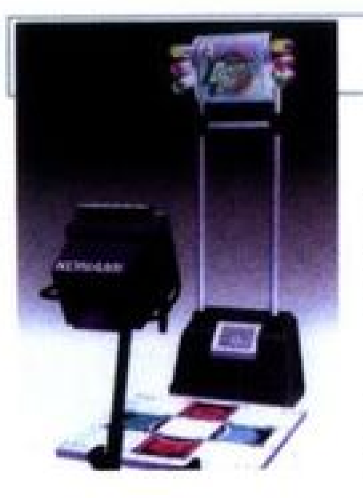
PS용 RPG 중에서도 대단한 인기를 모았던 기대작으로 최근「아크 더 래드 3」로 인해 게이머들의 높은 관심을 집중시키고 있는「아크 더 래드」시리즈. 일본 WOWOW 방송에서 방영되어 게이머 뿐만 아니라 애니메이션 팬들에게도 높은 인기를 보이고 있는「아크 더 래드」애니메이션 TV시리즈가 드디어 비디오로 등장한다.

한편 이번「아크 더 래드」애니메이션의 감독을 맡은 인물은 '아루도라' 시리즈의「더블 캐스트」를 담당했던 '가와자키 이치로'. 게다가 시리즈의 구성에「건담W」와「브렌파워드」등의 제작진이 참가하고 있다. 호화로운 스텝진에 의해 제작되는 애니메이션「아크 더 래드」, 정말 기대가 모아진다.

이번에는 쟈레코가 코나미를 제소!!

코나미가「비트매니아」의 특허를 침해했다고 쟈레코의「VJ」의 제조, 판매, 사용 등의 정지를 요청하는 가처분 신청을 동경 지방 재판소에 청구했다는 것은 이미 알고 있는 사실. 그 후 코나미는 이 가처분을 취소했지만 지난 8월 4일, 이번에는 쟈레코가 코나미에게 실용신안권을 침해받았다는 침해정지(침해행위를 그만두게 하는 것)를 호소했다. 침해정지의 대상이 되는 것은 코나미의「도레미파 그랑프리」. 이 게임은 쟈레코가 지난 93년 7월에 발매한「빨리 누르기 퀴즈왕자 결정전」에서 채용한 복수의 플레이어가 버튼을 빨리 누르는 것에 의해 회답권을 얻는 시스템의 실용신안권을 침해하고 있다는 것이 그 이유. 과연 코나미와 쟈레코의 싸움은 이것으로 종결될 것인지 궁금하다.

다음은 가라오케 룸에서 댄스!

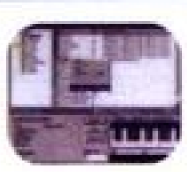


코나미는 일본 내 가라오케의 최대 메이커인 제일흥상과 제휴하여, 게임과 가라오케를 융합한「DDD-DAM(가칭)」을 개발 중에 있다고 발표했다. 가라오케에서 노래를 부르며 동시에 화면에 표시되는 댄스 스텝의 지시에 따라 춤추는「DDD-DAM(가칭)」은 코나미의 인기 댄싱 시뮬레이션「댄스 댄스 레볼루션」과 제일흥상의「통신 가라오케 DAM」을 접속한 시스템.

한편 코나미는「DDD-DAM(가칭)」을 오는 9월에 개최되는 어뮤즈먼트 머신쇼에서 최초 공개할 예정이며 오는 11월부터는 가라오케용으로 일본 내 발매할 예정이라고 밝혔다. 하지만 과연 언제쯤이면 우리 나라에서 이러한 시스템의 노래와 댄스를 즐길 수 있을까?

돌핀용 소프트웨어 개발 본격화





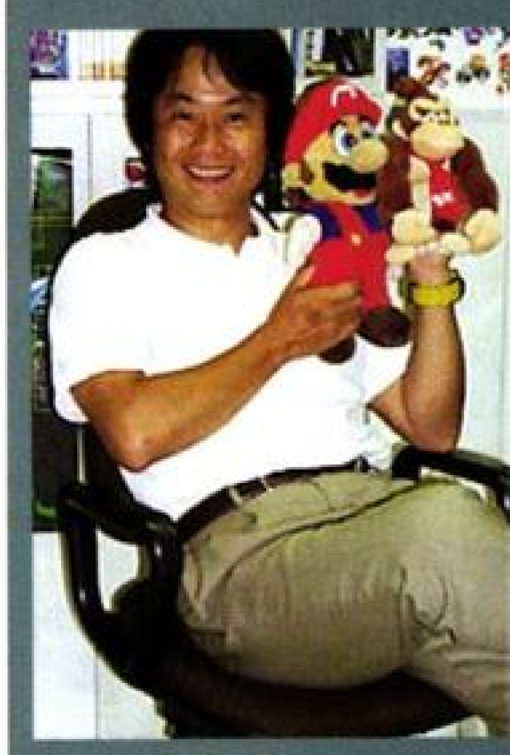
미국 닌텐도(NOA)로부터 차세대기「돌핀」에 관한 새로운 정보가 발표되었다. 발표된 정보에 따르면 어플라이드 마이크로 시스템즈(Applied Microsystems), 팩터5(Factor5), 메트로웍스(Metroworks) 3사가 돌핀의 개발툴을 공동으로 제작하는 것에 합의했다는 내용이다. 한편 3사는 각 사별로 개발용 기재, 음악툴, 소프트웨어 개발 툴을 맡게 되며, 이로서 2000년 말의 돌핀 발매를 향한 소프트개발이 본격화될 전망이다. Factor5에 의한 음악 툴 'Musy X', 비상할 정도의 고음질 사운드를 꿈꾸며!

마리오가 변신을 시도하고 있다

닌텐도의 공식 홈페이지 상에서 운영되고 있는 온라인 매거진「Nintendo Online Magazine」에 미야모토 시게루(宮本茂)씨가 예상하는 돌핀에서의「마리오 변신」에 대한 이야기가 실려 관심을 모으고 있다.

주요 내용은 '지금까지의 마리오 하면 좋은 사람, 가족과 그녀를 위해 항상 열심히 일하고 노력하는 사람의 이미지가 강합니다. 게다가 유창한 영어와 이탈리아어를 구사하는 능력 또한 뛰어나죠. 이런 마리오가 새로운 하드 돌핀에서도 당연하게도 주역을 맡게 되지만, 돌핀을 통해 마리오의 모습은 새로운 이미지로 변신을 시도할 예정입니다. 가장 신경을 쓴 부분은 항상 귀여운 이미지로만 다가오던 그 느낌을 완전 탈피시켜 성숙, 어른스러움을 풍기게 하는 반면, 얼굴 표정에서는 허무함, 고독함 등이 느껴지게 할 계획입니다.

또한 V싸인을 보내고 있는 포즈를 성숙된 이미지에 어울리는 새로운 포즈로 변신시킬 계획입니다. 이러한 이미지 변신은 마리오 뿐만 아니라 제 2의 주역으로 떠오르는 루이지에게도 시도됩니다' 라고 밝히고 있다. 과연 돌핀에서의 마리오는 어떤 모습으로 등장하게 될 지 기대를 모으고 있다.



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

SFX 무비 「천사몽(天士夢)」, PS용 게임 개발 검토중

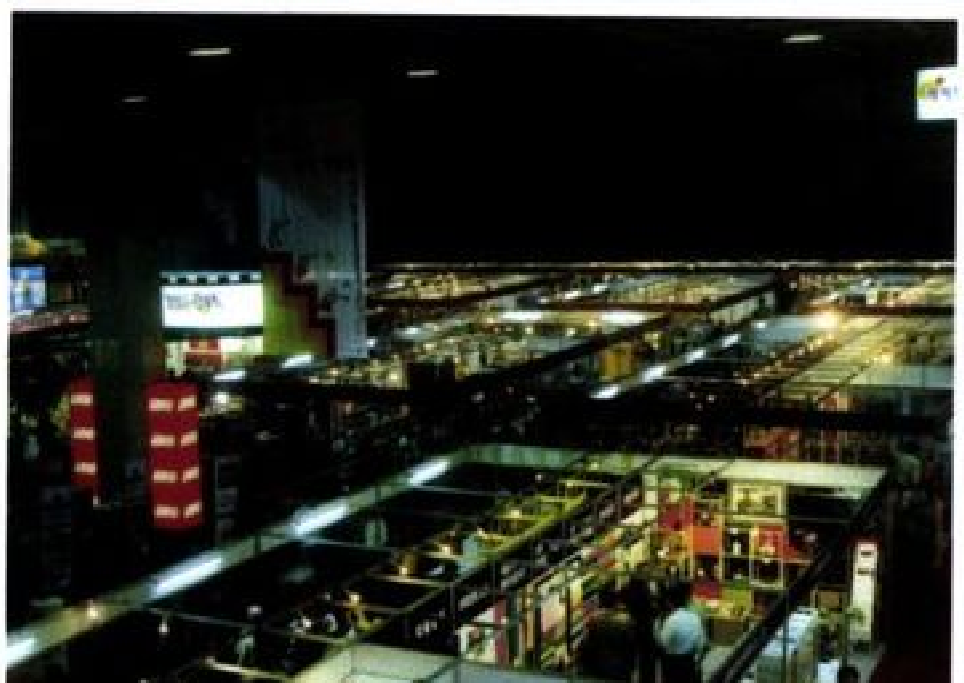


SFX를 영화를 전문으로 제작하는 영화사,「JUNY POWER PICTURES(주니 파워 픽쳐스/대표 JUNY PARK)」에서 밀레니엄 무비 「천사몽(天士夢)」을 발표해 화제가 되고 있다. 'SFX 하이테크 무협로맨스' 라는 다소 생소한 장르의 이 영화는 국내 유수의 영화인들이 스탭진으로 참가해 국내외의 이목을 집중시키고 있다. 게다가 동서양의 조화로 이루어진 시공을 초월한 미지의 공간을 배경으로 한 「천사몽(天士夢)」에는 국제적인 감각의 아이템을 마음껏 불어넣어 줄 세계적 패션디자이너 홍미화씨가 참여한다. 「천사몽(天士夢)」의 주관객층이, 비주얼적인 것에 민감한 젊은 층임을 고려할 때 그녀의 참여에 의한 감각적 의상은 영화 이외의 부가가치를 창출해 낼 것이다. 이 이외에도 「은행나무 침대」, 「쉬리」의 편집감독으로 유명한 박곡지씨, 「용가리」의 정인원 · 한우기씨, 「투캅스」, 「간첩 리철진」의 사운드 디자이너이자 대종상 수상으로 유명한 강대성씨 등 한국을 대표할 유수의 영화인들로 구성된 제작진이 모여 제작에 참여하고 있다.

한편 주니 파워 픽쳐스의 한 관계자에 의하면 현재 「천사몽(天士夢)」은 일본 유수 영화관련 업계들의 수주 · 지원을 추진 중에 있는데 그중 소니 측과 가장 유력하게 협상 중이며 소니와의 협상이 이루어지면 일본 현지 개발의 PS용 「천사몽(天士夢)」의 개발도 동시에 이루어질 가능성이 매우 높은 것으로 알려졌다.

문의처: 주니 파워 픽쳐스 02) 2633-4918

제 18회 서울 국제 완구 박람회 개막


사진은 제 17회 박람회 전경

한국 완구 공업협동조합이 주최하는 '제 18회 서울 국제 완구 박람회'가 오는 10월 28일부터 31일까지 4일간 코엑스(COEX) 대서양관 5실에서 열린다. IMF이후 침체되어 있는 내수시장 활성화와 시장다변화를 통한 완구류 수출 증대 등을 목적으로 개최되는 이번 박람회에는 국내외 완구업체 약 50개사가 참여해 인형 봉제완구, 금속, 목제, 전자, 작동 완구 등 완구류 전 부문 및 어린이 관련용품을 선보일 계획이다. 주최측은 올해 2,000여명의 해외 구매객들이 찾아올 것이라고 예상하고 있으며 상담을 통해 수출 700만불, 내수 20억원을 목표로 하고 있다. 또한 이 기간동안에는 '서울국제문구 전시회' 도 함께 개최될 예정이다.

문의처: 02) 795-9505/ 9956

스타크래프트, 종합문화상품으로 개발된다!!

(주)와이앤케이(대표 : 윤영석)는 국내 벤처기업으로는 세계 최초로 미국 블리자드사와 스타크래프트 캐릭터(CD 제작물을 제외한)에 대한 독점 라이센스 계약을 지난 8월 6일 체결했다.

이번에 체결된 스타크래프트 라이센스 계약은 기존 캐릭터시장의 단발성과 로얄티 지불에 급급한 현실과는 달리, 캐릭터의 공동개발과 개발에 따른 소유권을 블리자드사와 공동 소유하게 되었다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

한편 스타크래프트를 종합문화상품으로 발전시키겠다는 포부를 갖고 있는 (주)와이앤케이는, 국내 정서에 맞게 재창조된 캐릭터 및 오리지널 캐릭터 관련제품과 광고모델 사업, 이벤트 캐릭터 및 향후 프랜차이즈 사업도 구상중이다.

스타크래프는 세계 180개국 게임 소프트 시장에서 매니아들의 선풍적인 인기를 끌고 있으며 국내에서도 PC게임방 신드롬을 일으킬 정도의 인기 게임소프트이다.

드라마 「소년 황비홍」, 애니메이션으로 제작

한국에 처음으로 홍콩감독 왕가위를 알린 모인그룹(정태진 대표이사)이 홍콩, 중국과 공동으로 25억여원을 들여 TV 애니메이션「소년 황비홍」을 제작 중에 있다. 「소년 황비홍」은 중국대륙에서 「소년 황비홍」이란 TV드라마로 선풍적인 인기를 끌었던 TV시리즈물을 애니이션으로 각색한 것으로, 청말기 가난한 집안에서 태어난 황비홍이 쿵후를 배워 외세를 물리치고 백성들을 돕는 활약상을 그리고 있다. 「소년 황비홍」에 대해 모인그룹에서는 3년 정도의 기획기간을 거쳐 현재는 3D 및 특수효과 등의 작업을 중국, 홍콩과 합작해 진행하고 있다고 밝혔다.

최초 합작 타이틀이라는 점으로 인해 주목을 한 몸에 받고 있는 「소년 황비홍」은 3국의 장점을 최대한 활용해 중국에서 원화를 제작하고 홍콩에서 3D와 사운드, 특수효과를, 한국에서는 기획과 편집, 캐릭터 라이센싱, 해외배급을 담당할 방침이다.

한편 현재 「소년 황비홍」은 30회 분량까지 완성됐으며, 12월경이면 총 60회 분량이 제작 완료되어 내년 초 순경이면 TV를 통해 소년 황비홍을 만날 수 있을 것으로 예상된다.

문의처: 02) 745-7301/ 747-3663



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

「나이트 오브 제네시스」의 이식, 문제없이 진행



국내 최초의 PS용 게임인 소프트맥스의 「나이트 오브 제네시스」. 전반적인 모든 작업은 소프트맥스에서 직접 담당하고, 일본어 음성삽입, 일러스트, 판매 등은 일본의 '에스코트', 사운드 어레인지는 '타겟'이라는 회사에서 담당하고 있는 것으로 알려졌다. PC와 PS의 제작방식의 차이점으로 인해 일본의 제작사가 이식을 담당하는 것이 아니냐는 우려도 있었지만 일본에서 PS개발보드인 '디버그 스테이션'을 제공해 줌으로서 소프트맥스의 자체 컨버전이 이루어지게 된 것. 따라서 원작의 이미지를 변질시키지 않고 게임의 재미를 그대로 살릴 수 있게 되었다. 이미 모든 작업을 끝마치고 마지막으로 디버깅 작업을 하고 있으며 이 작업이 끝나면 소니 측에서 또다시 게임을 테스트하게 될 예정. 따라서 빠르면 금년 가을, 늦어도 겨울에는 국내 최초의 PS용 게임인 「나이트 오브 제네시스」를 만날 수 있을 것으로 예상된다.

관련 기사 : 본지 78페이지

국내 최초 애니메이션고, 내년 3월 하남시에 개교

경기도교육청은 지난 11일, 오는 2000학년도에 국내 최초로 영상관련 특성화 고등학교인(가칭) 한국애니메이션고등학교를 개교할 예정으로 신입생선발 전형방법을 승인하였다고 밝혔다.

한편 전국 단위로 4학급 25명씩 100명을 모집하게 되는 이번 전형방법은 아래와 같다.

문의처: 0331) 249-0217



특별전형은 모집 정원 10%이내 범위에서 만화, 애니메이션, 컴퓨터 게임, 영상연출 등에 특별한 소질과 재능이 있는 학생을 서류, 면접고사만으로 우선 선발하며, 일반전형은 교과 내신성적(2학년말과 3학년 1학기말의 국어, 미술, 선택Ⅰ과목성적)40%와 실기고사(드로잉, 채색화, 만화구성)50%, 면접 및 서류10% 등으로 선발한다. 또한 모집정원의 50%는 경기도 내 중학교 출신자를 우선 선발하게 되며, 교육과정 구성은 전공 코스제로 100명을 일괄 모집한 후, 2학년부터 4개의 전공(애니메이션, 만화창작, 컴퓨터 게임, 영상 연출) 중 하나를 선택하여 이수하게 된다.



「날아라 슈퍼보드 제 5탄」 변신된 분위기로 곧 등장

애니메이션 전문 제작회사인 한호흥업(주)에 제작중인 「날아라 슈퍼보드 제 5탄」이 곧 등장한다. 애니메이션으로 제작되는 「날아라 슈퍼보드」의 장르는 코믹액션, 제작방식은 2D(인물)+3D(배경) 방식을 취하고 있으며, 주 시청 대상은 4세이상~초등학생을 대상으로 하고 있다.

방영 시기는 2000년 가을을 목표로 현재 활발하게 진행중이며 이번 작은 무엇보다도 SF와 고전적 요소가 결합된 새로운 형태를 강조하고 있으며, 줄거리 전반의 배경이 되는 MAP 구성에서는 컴퓨터 게임 같은 가상 현실감을 느낄 수 있을 정도이다.

문의처: 02) 826-0471~4

4대의 게임기가 자동으로 변환되는 AV셀렉터 등장



접속된 4대의 게임기와 AV기구가 자동으로 변환되는 「오토매틱 AV셀렉터」(2,980엔)가 '호리전기'에서 발매되었다. 이 오토매틱 AV셀렉터는 셀렉트 버튼을 누르지 않고도 자동으로 변환되는 편리함과 지금까지의 AV셀렉터에서는 생각할 수 없었던 세련된 디자인으로 만들어져 인테리어로서도 매우 높은 점수를 받고 있다. 여러 종류의 게임기를 가지고 있다면 하나쯤 설치해 두는 것도 괜찮을 듯하다.

드림캐스트 미국 발매 개시!!

오는 9월 9일 드디어 드림캐스트가 미국에 상륙! 세가가 미국에서 DC의 발매를 발표한 후 예약대수는 이미 20만대를 돌파하여 미국에서의 DC 초기 판매는 호조를 보일 듯 보인다.

그렇다면 어째서 이렇게 DC의 발매 전 인기는 높은 것일까. 우선 첫 번째로는 본체 동시발매 타이틀이 충실하다는 것을 들 수 있다. 「소닉 어드벤처」를 포함한 대작 타이틀이 하드의 발매와 동시에 발매된다는 사실은 신규 유저 획득에 커다란 도움이 된다. 그리고 또 하나가 본체 가격의 저렴함이다. 미국의 DC는 일본 DC보다 고속의 모뎀을 탑재했으면서도 199.9달러란 저가격을 실현하여 가격대 성능비가 높다는 것이 특징이다.

더욱이 DC의 인기를 한층 격상시킨 것은 미국의 유명 통신회사인 AT&T사와 세가의 제휴. 이것으로 DC가 AT&T사가 가진 고속회선을 활용하는 것은 물론이며 앞으로 광디지털 통신망의 이용도 가능할 것으로 보인다. 네트워크의 장래성, 충실한 타이틀, 저가격의 3박자를 두루 갖춘 미국판 DC는 분명 이번 가을 커다란 태풍으로 작용할 것이 틀림없다.



「연애 시뮬레이션」이란 새로운 장르를 확립시킨 「두근두근 메모리얼(이하 두근두근)」. 그 후속작 「두근두근 메모리얼 2」가 개발 발표 후 2년간의 침묵을 깨고 드디어 그 모습을 드러내었다. 드라마 시리즈에 이어 OVA까지 폭넓은 방면에서 인기를 얻고 있는 「두근두근 메모리얼」의 인기를 「두근두근 2」로 이어갈 수 있을 것인지? 「두근두근 2」의 라이벌은 다름 아닌 「두근두근」인 것이다!



좀더! 좀더! 두근 두근

두근두근 메모리얼2

제작사	코나미
장르	연애 시뮬레이션
발매일	11월 25일
발매가	6,800엔(한정판 9,800엔)





지난 8월 6일~8일 일본 신주쿠의 스미토모 홀에서 개최된 「두근두근 메모리얼」 5주년 이벤트에서 드디어 「두근두근 메모리얼 2」의 영상이 공개되었다. 하지만 영상이라고는 해도 팬들의 기대와는 다르게 게임 화면은 볼 수 없었고 애니메이션 무비를 중심으로 한 구성뿐이었다. 그래도 팬들에게는 연애 시뮬레이션의 대명사 「두근두근 메모리얼」의 관련 시리즈가 아닌 진정한 속편인 「2」의 영상을 볼 수 있다는 사실 하나만으로 충분히 가치는 있을 것이다.

진정한 속편의 의미

우선 가장 큰 변경점 이라고 한다면 모든 캐릭터가 변경되었다는 것이다. 이것은「두근두근2」는 「두근두근」의 모든 부가가치를 포기한 완전히 새로운 시리즈가 된다는 것을 의미한다. 이렇게 되면 「두근두근 2」의 가장 큰 걸림돌이 되는 것은 다름 아닌 바로「두근두근」이 되는 것이다. '전작만한 후속작은 없다' 라는 속설에도 불구하고 프로듀서인 메탈유키는 완전히 새로운 「두근두근」을 보여주고 싶다고 하니 「두근두근 2」에 대한 그의 자신감을 엿볼 수 있다.

평범한 히로인과 엮어 가는 특별한 이야기

이번에 소개된 히로인 '히노모토 히카리(陽ノ下 光)'의 설정이나 모습을 보면 너무 평범하다는 게 눈에 띄는데 이것은 전작의 히로인 '후지사키 시오리'처럼 완벽한 히로인이 아닌 극히 평범한, 그냥 어릴 적부터 함께 지내온 귀여운 소꿉친구 같은 그런 이미지를 주기 위해서라고 한다. 이로서 전작과 같이 시오리에게 고백받기 위해 플레이어가 슈퍼맨이 될 필요는 없어진 것이다(아마도…). 왠지 모를 친근감이 느껴지는 히로인 '히카리'는 누구나 히로인 이 될 수 있다는 코나미의 도전적인 의미와 함께 플레이어와 히로인 사이에 오는 격차를 최대한 줄여버린 것이다 (그러고 보니 히카리도 빨간 머리…?).



최초 공개! 이것이 두근두근2의 진행 화면이다!

데이트 화면

히카리와 식물원에서의 데이트 화면. 일단 화면을 척 보고 가장 먼저 느끼는 것은 게임의 화면이 이전 두근두근(드라마 시리즈 포함)과는 다르게 풀화면이라는 것이다. 게다가 화려한 색상에 깨끗한 그래픽 등 모든 것이 전작을 월등히 능가한다. 그리고 이 화면을 보면 3개의 선택지가 뜨는 데 전작의 기본 시스템은 기대로 유지되었다는 것을 알 수 있다.


◀ 전작과 같은 시스템으로 게임은 진행된다

육성 화면

그리고 주인공의 육성 화면을 보면 기본적인 구성은 전작과 같지만 모든 캐릭터가 폴리곤으로 표시된다는 것을 알 수 있다. 3D폴리곤이기에 주인공의 다양한 움직임은 기대할 수 있겠지만 캐릭터의 3D화에 의한 위화감만 생기지 않으면 좋을텐데….


▲ 시대의 흐름은 코나미도 거역하지 못하는가…. 3D화 되어버린 캐릭터들





히노모토 히카리(陽ノ下 光)

주인공의 소꿉친구로 어릴 적에는 주인공에게 이끌려 함께 놀았었지만 주인공이 이사를 간 이후 둘은 만날 수 없게 되었다. 하지만 히비키 고교에서 운명적으로 재회한다. 언제나 활발하고 건강한 소녀.

- 신장: 157Cm
- 생일: 6월 25일(뭐지? 우리나라를 의식한 것인가?)
- 취미: 유리로 된 액세서리 수집
- 좋아하는 것: 유리로 된 액세서리, 여름, 바다, 태양
- 싫어하는 것: 호러영화, 어둠, 번개, 지진
- 특기: 몸을 움직이는 것 전반(좀 어떤 설정이다)
- 소속: 육상부

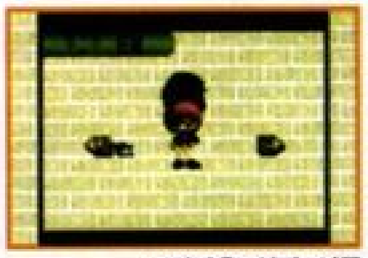
내 이름을 불러줘. '이모셔널 보이스'

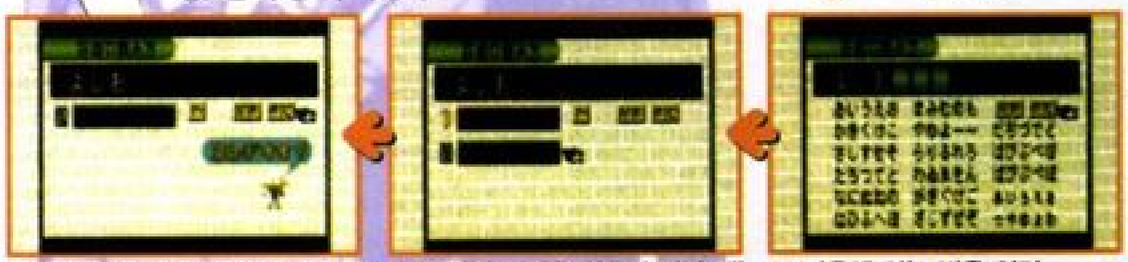
시스템면으로 보면 이번 「두근두근2」에서는 여성 캐릭터들이 플레이어의 이름을 직접 불러주는 시스템을 채용한다고 한다. 그것이 바로 이모셔널 보이스 「Emotional Voice Sistem(이하 EVS)」라는 시스템이다. 물론 이전 게임에서도 여성 캐릭터가 플레이어의 이름을 불러주는 게임은 존재했었다(새턴판 '버철콜S' 이나 플스판 To Heart 등). 하지만 기존의 게임에서는 막상 플레이어의 이름을 불러 준다고 해도 기계적으로 오십음도를 조합한 것이거나 정해진 이름을 선택해 불러주는 정도였다. 전자의 경우는 이름을 지정할 수는 있으나 상당히 기계적이라는 것이 단점이고 후자의 경우는 기계적인 음성은 없으나 자신이 이름을 선택할 수 없다는 단점이 있었다.

하지만 「두근두근2」에서는 그런 기계적인 음성이 아닌 마치 정해진 이름처럼 자연스럽게 플레이어의 이름을 불러준다. 더 중요한 것은 플레이어의 이름을 불러줄 때 캐릭터의 감정적인 부분도 크게 작용한다는 것이다. 예를 들어 캐릭터의 기분에 따라 같은 이름이라도 다르게 불러준다는 것이다. 또한 성과 이름 그리고 별명이 모두 대응된다고 하니 기술의 발전이란 실로 놀라울 따름이다. 이로서 모처럼 이름을 입력해 놓고 이름만 쏙 빼고 대화가 진행되는 그런 일은 없어진 것이다.

간단한 이름의 설정

이름의 설정에 어려운 설정은 필요없다. 플레이어의 이름과 읽는 법만 설정해주면 EVS가 알아서 최적의 읽는 법을 설정해준다. 또한 발음이 어려운 이름은 발음패턴을 들려주며 자신의 이미지와 맞는 이름을 선택할 수 있다


▲ 일단은 성과 이름을 쓰자


▲입력 완료! 정말 간단하지 않은가!? ▲ 특별히 어려운 발음이 아닐 때는 발음패턴의 입력은 필요없다 ▲ 다음엔 읽는 법을 입력

내 성격 내 맘대로

모든 것을 극복하는 사랑의 힘

그 외 「두근두근 2」의 새로운 시스템이라고 한다면 여성 캐릭터들이 자신의 의지로 행동한다는 것이다. 예를 들어 전작에서는 히로인 시오리의 경우 졸업과 동시에 자동적으로 일류 대학에 진학된다는 설정이 잡혀 있었다. 그래서 시오리에게 고백을 받기 위해서는 싫어도 일류 대학에 진학하기 위해 공부를 해야만 했다. 하지만 「두근두근 2」에서는 여성 캐릭터들이 주인공이나 그 외 라이벌의 행동에 영향을 받아 성격이 변화해 간다는 것이다. 간단히 설명하자면, 주인공이 스포츠 소년이고 주인공을 좋아하는 캐릭터가 문학 소녀라고 하자. 처음에는 운동에 전혀 관심이 없던 여성 캐릭터는 주인공을 좋아하게 되면서 운동에 흥미를 갖게 되고 스포츠에 관해서도 지식을 쌓게 된다. 이제는 기존의 게임과 같이 플레이어가 상대에게 맞춰 살아갈 필요가 없어졌다. 모든 것은 사랑의 힘으로 극복할 수 있는 것이다!





대화는 신중히

여성 캐릭터와의 데이트나 일반 대화의 진행중 주인공에게 호감도가 높다면 주인공을 계속 바라보는 등의 행동을 취한다. 또한 그 대화의 초점이 엉뚱한 것이거나 여성 캐릭터가 흥미 없어 하는 것이라면 여성 캐릭터는 주위를 둘러본다거나 따분한 표정을 짓는 등 여성 캐릭터들은 보다 현실적으로 행동한다.

라이벌도 견재해야…

전작에 등장했던 남성캐릭터는 요시오 한명 뿐이었다. 하지만 요시오는 라이벌이라기 보다 친한 친구로서 주인공에게 정보를 제공해주는 보조 캐릭터의 수준이었다. 그러나「2」에 등장하는 남성 캐릭터 두 명의 기본 설정은 주인공의 친한 친구로 전작과 같으나 요시오와 같은 보조캐릭터가 아닌 자기 나름대로 행동하는 라이벌 역으로 등장한다. 이제 주인공의 전성 시대는 끝난 것인가?



별로 소개하고 싶지는 않지만 이 두명이 라이벌이자 주인공의 친구. 순진하게 생긴 놈이 '사카키 타쿠미' 안경쓰고 거만하게 생긴 놈이 '호카리 준이치로'

CD가 5장!!

가장 놀랄만한 사실은 연애SLG 역사상 최초로 시디 5장이라는 대용량으로 발매된다는 점이다. 도대체 무슨 짓을 해놨기에 연애 시뮬레이션 게임에서 CD 5장이 필요한지는 모르겠지만 CD 가 많은 만큼 많은 등장인물과 이벤트, 그리고 질 높은 무비도 기대할 수 있게 되었다(더불어 가격도…).

전작과는 다른 폭탄

물론「2」에서도 폭탄은 등장한다. 하지만 전작의 별로 친하지도 않는데 폭탄이 터져버리는 결점을 보안하여 일단 그 캐릭터와 친하지 않다면 폭탄이 터질 확률은 급격히 줄어든다. 하지만 호감도가 높은 캐릭터를 그냥 놔두면 반대로 폭탄이 터지는 속도가 오히려 빨라지므로 한번 맘에 드는 캐릭터를 정했다면 적극적으로 대쉬하는 것이 좋다

올 것이 왔다. 한정판

한편으로는 기대를 또 한편으로는 우려가 되던 한정판이 아니나 다를까 결국은 발매되어 버린다. 돈은 없고 사긴 사야겠고, 이런 고민으로 밤잠을 지세우는 유저들의 한숨소리가 여기까지 들리는 듯하다(하유~). 한정판의 내용은 오리지널 컬러(클리어 핑크)의 포켓 스테이션과 '히노모토 히카리'의 사복모습의 마스코트가 붙은 스트랩. 그리고 게임중에서도 등장하는 히비키의 정보지인 워처의 실물(내용은 설정 자료집)의 셋트로 발매된다고 한다. 어쩔 수 없이 사야하는 건가 코나미?



▲ 등교 중인 히로인 히카리



▲ 히카리의 방에 놓여 있는 사진. 가운데는 주인공일 것이고 뒤에 있는 게 카스미

나무대신 등장하는 것은?

「두근두근 메모리얼」 5주년 기념 행사에서 최초로 공개된「두근두근 메모리얼 2」의 오프닝 무비의 흐름을 소개한다. 하지만 신경 쓰이는 것은 키라메키 고교의 전설의 나무를 대신할 그 무언가가 아직 정확히 공개되지는 않았다는 것이다. 아무래도 가장 아래 화면에 보이는 소녀들이 모여 들고있는 전설의 종에 뭔가가 있는 것 같은데 그 외 자세한 정보는 공개 되는 대로 소개해 나가겠다.



◀ 히비키 고교로 등교하는 학생 등. 여기서 주인공의 3년간의 추억이 시작될 것이다

▶히비키 고교에 세워져 있는 전설의 종(MAID OF LEGEND?)



보아라! 느껴라! 사자!

앞에 소개된「두근두근 메모리얼」 5주년 행사에서 공개된 오프닝 외에 실제 게임의 오프닝도 공개되었다. 당연히 오프닝과 함께 보컬곡이 수록될 것이다. 전작의 오프닝은 히로인 후지사키 시오리의 성우 킨게츠 마미(金月 眞美)가 직접 불렀지만 과연 이번에는 누가 부를지…? 역시 히노모토 히카리의 성우가?

획기적? 매너리즘? 캐릭터 소개

히로인인 히노모토 외에도 하나같이 개성이 풍부한 9명의 여성 캐릭터가 공개되었다. 하지만 코나미의 전례를 본다면 숨겨진 캐릭터 한 두명쯤은 더 등장할 것 같은데….

코토부키 미유키

1월 1일에 태어난 행운아…라고 생각되기 쉽겠지만 미유키는 언제나 불운한(운이 없는?) 인생을 살아가고 있다. 그래도 낙천적인 성격으로 하루하루를 살아가고 있다 (힘내라 미유키!).

- **탄생일:** 1월 1일
- **혈액형:** O형
- **신장:** 155Cm
- **체중:** 43Kg
- **취미:** 점배, 기도하기, 가라오케, 아이돌 가수의 콘서트에 가는 것
- **좋아하는 것:** 각종 상품, 액세서리
- **싫어하는 것:** 불행한 것, 주점, 불행의 상징이 되는 것

사쿠라 카에데코

히비키 고교 야구부의 귀여운 매니저. 조금은 덜렁거리는 면도 있지만 언제나 열심이다. 간단히 말해 전작의 니지노 사키와 꼭 같다 라고 생각하는 것이 편하다. 이런 류의 캐릭터 일 수록 연애에 한 번 불이 붙으면 감당하기 힘든데….

- 탄생일: 11월 14일
- 혈액형: O형
- 신장: 154Cm
- 체중: 46Kg
- 취미: 포스트 카드 수집, 수예 전반
- 좋아하는 것: 야구, 곤충
- 싫어하는 것: 체중계, 벌레

야에 카오리

말수가 적고 다른 사람과 관계되는 것을 기피하는 한마디로 '아야나미 레이'형 캐릭터. 전에는 밝고 명랑했던 것 같으나 어떤 알수없는 계기로 사람을 불신하게 되었다. 카오리에게 미소를 돌려주기 위해서는 일단 그녀의 과거의 아픔을 치료해 줄 수 있어야할 것이다.

- 탄생일: 5월 20일
- 혈액형: A형
- 신장: 169Cm
- 체중: 50Kg
- 취미: 자연과 어울리는 것
- 좋아하는 것: 열대어, 고양이, 자연
- 싫어하는 것: 개, 욕, 거짓말, 위선, 험담

이치몬지 아카네

양친은 여행을 간 뒤 돌아오지 않고, 하나뿐인 오빠는 일도 하지 않는 상황에서 유일하게 아르바이트를 하며 생활비를 벌어 가계를 유지해 나가는 소녀. 한편으로는 오빠를 좋아하면서 또 한편으로는 오빠를 싫어한다는 알 수 없는 면도 가지고 있다. 당연히 연파(軟派)한 남자는 싫어한다!

- 탄생일: 9월 10일
- 혈액형: O형
- 신장: 159Cm
- 체중: 46Kg
- 취미: 과자 만들기, 가라오케, 윈도우 쇼핑
- 좋아하는 것: 오빠, 학교
- 싫어하는 것: 오빠, 연파한 남자

시라유키 미호

로맨티스트이며 점을 좋아하고 어른스럽기까지 한 완벽한 캐릭터…처럼 보이지만 아무도 없는 곳에서는 요정이 있다고 믿으며 말을 걸기도 하는 것이 유일한 결점이다. 하지만 이상하게도 그녀가 보는 점은 대체로 잘 맞는다고 한다. 이런 비슷한 캐릭터가 To Heart에도 한명 나온다.

- 탄생일: 2월 24일
- 혈액형: B형
- 신장: 156Cm
- 체중: 41kg(!)
- 취미: 골동품 인형 모으기, 그림책 수집, 점보는 것 전반
- 좋아하는 것: 귀여운 것, 천연덕스럽고 우스운(?) 물품
- 싫어하는 것: 시끄러운 것, 요란한 것

아카이 호무라

1학년이며 생도회장…이라고 하면 누구나 성적 우수에 까다로운 성격을 연상하겠지만 그 정반대의 캐릭터. 입학식 날 느닷없이 지각한 것이 교장에게 발견이 되면서 생도회장이 되어버린 불행아. 제대로 일도 하지 않지만 맘에 안드는 상대에게는 가차없이 '회장 킥'이 작렬한다.

- 탄생일: 7월 18일
- 혈액형: B형
- 신장: 149Cm
- 체중: 39Kg
- 취미: 먹는 것, 자는 것, 노는 것
- 좋아하는 것: 애니메이션, 게임
- 싫어하는 것: 공부, 집단 행동, 가만히 있는 것

미나즈키 코토코

히카리의 중학교 이래의 친구. 주인공에 관해서는 히카리에게 자주 들어 잘 알고 있는듯 하다. 그래서인지 몰라도 히카리와 주인공이 잘 될 수 있도록 응원하고 있는 듯한데…. 일본풍을 좋아한다는 설정이 눈에 띈다.

- 탄생일: 12월 2일
- 혈액형: AB형
- 신장: 166Cm
- 체중: 47Kg
- 취미: 차를 마시며 독서하는 것, 시, 냇버들
- 좋아하는 것: 일본차, 일본 과자, 풍류
- 싫어하는 것: 단 과자, 커피, 서양 문화, 무의미한 구문자

이주인 메이

전작에 등장했던 이주인 레이의 동생. 더이상 말할 필요도 없이 모든 것이 이주인 레이와 똑같다. 하지만 틀린 점이 있다면 레이와 달리 메이는 자신이 거만하다는 것을 인식하고 있으면서도 거만하게 행동한다는 것이 문제. 1년 뒤 주인공을 '선배님'이라고 다정하게 불러 줄거라고는 기대도 하지 말자.

- 탄생일: 10월 28일
- 혈액형: AB형
- 신장: 149Cm
- 체중: 38Kg
- 취미: 유명 브랜드 상품 모으기, 서민을 무시하는 것
- 좋아하는 것: 근사한 자신, 망고스틴(열대 과일중 하나)
- 싫어하는 것: 사람이 붐비는 것, 참는 것, 파



▶전설의 종 아래로 꾸역꾸역 모여드는 학생들. 이 종에는 과연 어떤 전설이…?

아소 카스미

학창 시절에는 성적과 운동 모두 우수했으며, 성격도 원만한 여성. 주인공과는 어렸을 때부터 친한 사이로 잘만 하면 히로인이 됐을지도 모르는 캐릭터. 현재 교사라면 적어도 22, 23살을 됐을텐데…. 과연 주인공과 어떠한 로맨스가(보는 관점에 따라서는 불륜이라고도 한다) 벌어질지 기대해본다.

- 탄생일: 10월 8일
- 혈액형: A형
- 신장: 164Cm
- 체중: 48Kg
- 취미: 피아노를 치는 것
- 좋아하는 것: 드라이브, 목욕
- 싫어하는 것: 아침 일찍 일어나는 것, 신경 쓰이는 것

말할 필요도 없는 RPG계의 대부가 돌아왔다

드래곤 퀘스트 VII

에덴의 전사들





제작사	에닉스
장르	RPG
발매일	99년 발매예정
발매가	미정

RPG의 선구자가 드디어 그 실체를 드러내고 있다. 이제껏 공개된 것이라고는 거의 없는 상태에서 손가락만 깨물고 있던 유저들이라면 이 특보를 보며 어떤 식의 게임이 탄생될 것인지 생각해 보는 게 어떨까? 예전부터 유저에게 감질맛을 주던 전통도 여전히 남아있어 기뻐해야 할지, 슬퍼해야 할지…. 이번에는 몇 Km의 줄을 만들어 낼 것인가?

게임을 하다보면 RPG에 관심이 없는 사람이라도 한번쯤은 들어보았을 「드래곤 퀘스트VII」(이하 DQ7). 스퀘어의 FF시리즈와 양대산맥을 이루며 RPG팬들의 기대와 호응을 받고 있는 전통 깊은 게임이다. FF시리즈가 항상 변화하는 신선함과 편리한 유저페이스를 장점으로 하는 반면, DQ시리즈는 변함없는 게임성과 의외성이 거의 없는 스토리로 새로운 게임이라는 생각보다는 버전업판 게임이라는 생각이 들게 하는 게임이다. (이게 FF를 칭찬하고 DQ를 욕하는 소리라고 생각한다면 그 사람은 아직 수련이 부족해!). 어쨌든 이번에 공개된 것은 기본적인 배경과 몬스터들, 그리고 전투신이다. DQ7에 목마른 자들을 지금 구제해 주겠다.

DQ7의 새로운 장을 연다. 그 들이…

주인공

작은 어촌에 살고 있는 평범한 소년. 생긴 것이 느끼하게 생긴 만큼 마음씨 하나만은 이 세상 모든 주인공의 모범이 될 만하다. 어떤 식으로 모험을 시작할 지는 불명.

키파 그랜

'그랜에스터드'의 왕자로서 다음 국왕이 될 귀하신 몸이시다. 하지만 복에 겨워서인지 어부가 되고 싶어하며 모험을 좋아하는 성격 탓에 성을 빠져나가 주인공과 함께 노는 경우가 많다.

리사공주

키파의 여동생. 어머니는 돌아가시고 아버지인 국왕은 언제나 바쁘기 때문에 오빠에게 응석을 부린다. 느긋한 성격에 새와 꽃을 좋아하는 진짜 공주.

볼캐노

주인공의 아버지로서 수완 좋은 어부. 직업상의 문제로 집을 비우는 일이 많기 때문에 집안문제는 모두 아내에게 맡기는 이 시대의 아버지. 아들이 크면 함께 고기를 잡으려는 생각을 가지고 있다.

마리벨

선주 '아미트'의 무남독녀 외동딸. 주인공의 패거리 중 한 명으로 세계가 자신을 중심으로 돌고 있다는 유치찬란한 착각을 하고 있는 소녀.

밴즈 그랜

그랜에스터드의 국왕. 민중의 신뢰도 두터우며 덕왕으로 이름나있다. 아들인 키파의 문제로 항상 골치를 썩고 있다.

마레

주인공의 모친. 상냥한 성격이지만 아들이 남자답게 자라는 것을 바라기 때문에 이 시대의 여는 어머니와는 좀 틀리다. 자기 뜻대로 자라나지 않는 주인공에게 잔소리를 많이 하지만 이건 애정표현이 아닐까.

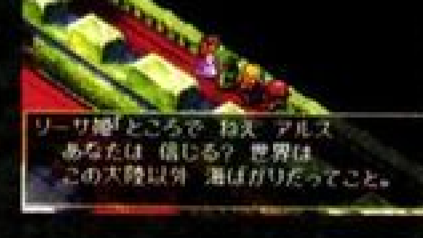
혼다라

볼캐노의 동생이니까 주인공에게는 숙부가 된다. 혼기에 들어섰지만 생각없이 빈둥빈둥 지내고 있으며 이 시대 백수들의 나아갈 길을 제시하는 선구자이다. 백수이니만큼 형에게 자주 손을 내미는데 형수인 마레에게 단단히 찍혀있다.



모험을 나서는 주인공은 항상 핑계가 있다

「DQ7」의 시작은 조그만 섬에서 시작된다. 주민들은 이 조그만 섬이 세상의 전부인양 생각하며 몬스터가 존재하고 있다는 것도 모르는 우물안 개구리들이다. 주위는 모두 바다로 둘러싸여 있다고 생각하는 개구리들과 살고있는 주인공은 친구인 키파왕자와 함께 하루하루를 보내고 있다. 이들은 과연 무슨 핑계로 모험을 시작하는 것일까? 자세한 것은 아직 불명이지만 몇 가지 밝혀진 점이 있다. 이들은 이 작은 섬에서 빠져나가 더욱 큰물에서 모험하게되리라는 것이다. 이건…당연한 것인가.



이 섬만이 유일한 육지라고 소리 높여 말하는 멍청한 공주 ▶

● 이상한 석판

이 조그만 섬을 탐험하는 주인공 일행은 신기한 신전을 발견한다. 신전속에 잠들어 있는 석판의 대좌. 이 대좌에 석판을 올려놓으면 무엇인가가 나타난다고 하는데···. 혹시 워프존이 아닐까?

카드컬렉션의 시대는 끝났어 ▼

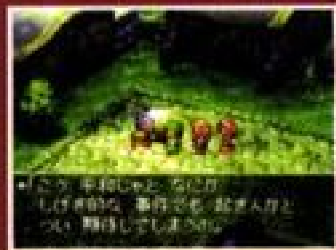




▲ 뭔가 심상치 않은 분위기

● 하멜리아 마을

여러 갈래의 하천으로 둘러싸인 마을. 배를 이용하면 이 하천을 이용할 수도 있다고 한다. 무척 평화로워 보이는 마을이지만 주변에 무시무시한 몬스터가 숨어있다고 하는 소문이 있다.



이 평화로워 보이는 마을에도 문제가 있다 ▶



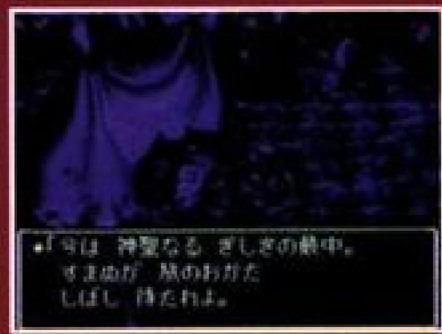


▲ 지하수로의 수문에서 무언가 냄새가 난다. 윽, 시궁창 냄새가

◀ 몬스터의 습격을 대비한 미사일 터렛···일리는 없겠지

● 텐트촌

떠돌이 민족의 독특한 정서가 담긴 마을. 물론 텐트로 만들어져 있다는 것은 금방이라도 다른 곳으로 이동할 수 있다는 것을 뜻하니 어떤 이벤트를 끝내면 헤어질 가능성도 배제할 수는 없다.



▲ 신에게 의식을 올릴 때도 춤을 춘다. 어야디야



춤을 추며 노래를 부르는 유랑집단 ▶

● 깊은 산 속에 세워진 탑

산 속에 암벽으로 세워진 기기괴괴한 탑. 여기에는 어떤 경로로 가게되며 무슨 일이 벌어지는 것일까? 이제까지의 시리즈로 봐서 몬스터 출현 던전이 되리라는 것은 뻔하다.



▲ 이 구멍에 빠지면 밑의 층으로 가겠지?



▲ 신비한 빛의 방이 기다리고 있었다

변함없는 추억의 전투신

그래픽은 역시···

시대가 흘러도 변하지 않는 DQ의 전투신. 정면으로 보이는 몬스터들의 모습은 항상 봐오던 것이지만 볼수록 정겨운 생각이 든다. PS로 처음 게임을 접하는 유저들이라면 상당히 볼품없어 보이는 그래픽이지만 골수 팬이라면 오히려 반가운 전투신이 되지 않을까?



▲ 좀 없어 보이긴 하는군



▲ 그래야 DQ지

폴리곤 배경이라우!

이번 작에서는 배경이 폴리곤으로 처리되어 있기 때문에 전투마다 틀린 시점의 배경을 감상(이라고 하긴 뭐하지만)할 수 있다. 탑이나 산, 그리고 들판 등 여러 가지 장소에서의 배경그래픽도 당연히 변화한다. 또 시리즈 5탄부터 시작된 몬스터의 공격동작은 건재하다.



◀ 이런 곳에서 전투를 벌이면

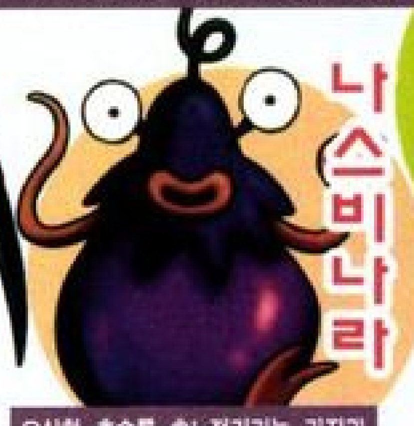


▲ 이런 배경으로 싸움을 한다

주인공을 못 잡아먹어서 안달인 몬스터들



예리한 촉수를 가지고 주인공을 괴롭히는 몬스터. 유치한 이름을 보아하니 별 힘은 없을 것 같다. 모 게임의 저X링을 생각나게 한다.



요상한 촉수를 흐느적거리는 가지괴물. 촉수를 이용한 춤을 춰서 주인공을 괴롭힌다고 한다. 춤이 어떤 효과를 가지고 있는지는 불명이지만 혼란시키거나 잠을 재우지 않을까 예상된다. 그리고 DC담당기자와는 절대 상관이 없(···을 확률이 높다)다.



사악한 의지를 가진 저주받은 물병(아니 술병일지도···). 앞뒤로 얼굴을 가지고 있는데 어떤 차이가 있는지는 불명(별로 알고 싶지도 않고). 이런 괴상한 것은 엿장수도 가져가지 않을 듯.



나비의 유충이 거대화된 몬스터라고 한다. 그런데 왜 이름이 모래벌레인지는 며느리도 모르고 견춘장도 모른다. 온몸의 가시로 인해 방어력 하나는 멋지겠다는 생각이 들게 한다. 의외로 자세히 보면 귀여운 면도···.



쥐라식 파크(쥐라기 공원)에서는 저런 공룡을 본적이 없지만 공룡 비스무리하게 생기긴 했으니 그렇다고 해두자. 긴 뿔로 들이박고 긴 꼬리로 치고 심심하면 가끔 발로 차기도하는 만능공룡이다. 덤으로 피부도 튼튼하니 레벨 좀 올려서 단칼에 죽이는 쾌감을 노려라.



암흑에서 불쑥 튀어나오는 위험한 몬스터. 뒤에 숨기고 있는 식칼을 이용하여 단칼에 베어버린다. 주걱턱을 이용한 공격이 있다면 재미있을 듯.



뽀띠트족이라고 불려지는 그들은 각각의 고유 직업을 가지고 전투에 임한다. 강력한 팀웍이 돋보이는 몬스터. 뽀띠는 프랑스어로 '작다' 라는 뜻이며 해석하면 작은 영웅을 뜻한다.



고양이 주제에 마법도 쓸 수 있는 재주 많은 고양이. 지팡이를 휘두르며 주문공격을 한다. 주문을 봉쇄하거나 재빨리 없애는게 최선의 방법. 강아지풀을 흔든다고 멍하니 바라보지는 않을 것이다.



기중을 넘어 돌아온 용사들

크로노 트리거

제작사	스퀘어
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

드림 프로젝트란 이름 하에 유명 스텝들이 모여 만들어낸 희대의 명작 「크로노 트리거」. SFC로 발매되어 250만개 이상의 판매를 기록하며 그 당시 「파이날 판타지」 시리즈로 주가가 높아질대로 높아진 스퀘어의 주가를 더욱 올리는데 일조한 인기 게임이다. 지금 PS로 속편인 「크로노 크로스」의 개발과 함께 「크로노 트리거」의 이식이 진행 중이니 아직까지 못해본 사람은 놓치지 말자.

리메이크를 원하던 팬들에게는 아쉽게도 게임은 완전이식! 하지만 250만개 이상의 판매를 기록한 전작이니 만큼 스퀘어에서도 SFC로 한번 이상 플레이 해본 유저라도 다시 플레이 할 수 있도록 여러가지 신 요소를 준비하고 있다. 이번 달에는 그러한 추가요소를 소개하겠다.

시간의 불가역성이 통용되지 않는 스토리!!

「크로노 트리거」의 최대 매력인 시공을 넘나드는 주인공들의 장엄한 스토리! 과거에서의 행동이 현재와 미래에 영향을 미치고, 그로인해 새로운 스토리가 전개되는 등, 시간의 불가역성이 통용되지 않는 스토리가 매력이다. 또한 그런 스토리에 한몫 더해주는 것이 각 시대에 등장하는 개성 넘치는 캐릭터들이 매력적인 게임이였다.



▲ 시간을 넘어선 장대한 모험이 크로노를 기다리고 있다



▲ 각종 이벤트와 만남을 경험하며 크로노는 성장해 간다

매너리즘을 탈피한 신선한 시스템!!

「크로노 트리거」는 주인공의 행동에 따라 스토리가 변화해 가고 그 스토리의 끝에는 수십가지의 엔딩이 준비되어있는 멀티 시나리오 방식에 멀티 엔딩으로 지금은 몰라도 그 당시에는 획기적인 시스템이었다. 또한 전투신도 FF의 전투에서 한층 더 발전한 「액티브 타임 배틀2」로 박력있는 전투가 가능하다.



▲ 이벤트나 행동이 미래에 영향을 미치고, 엔딩도 변하게 된다

PS판의 추가점은 뭐지?

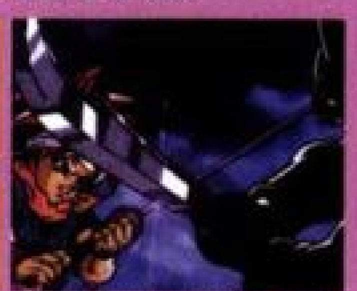
기본적으로는 SFC의 완전이식이지만 여러가지 신요소가 추가되었다. 하지만 그 신요소란 놀랍게도 오프닝과 엔딩, 그리고 중요 이벤트에 셀 애니메이션 무비가 삽입된다는 것이다. 아마 스퀘어에서도 '토리야마 아키라'의 캐릭터를 최대한 살리기 위한 최선의 방법으로 애니메이션을 선택한 것이라고 여겨진다. 그 외 몬스터 도감과 설정자료, 그리고 「크로노 크로스」의 무비를 볼 수 있다.



▲ 몬스터 도감을 보면 보스의 약점도 알 수 있다



▲ 토리야마 아키라의 이미지 일러스트도 수록



▲ 오프닝 애니메이션이 추가!



렌타 히어로(RENT A HERO)



제작사	세가
장르	A·RPG
발매일	미정
발매가	미정

게이머들의 의지는 산을 옮긴다는 속담이 있지 않은가? 그 의지를 보여주는 사건이 일어났다. 부활해서는 안될 작품을 부활시키는 게이머들의 의지! 메가드라이브에서 그 악명을 넓게 떨친 슈퍼 게임이 게이머들의 강력한 부활 요망으로 이 시대로 귀환한다.



인간의 능력을 수십배로 증폭시켜 준다는 컴배트 아머. 이 컴배트 아머를 렌탈해 입고서 평화를 지키는 주인공들의 아름다운 이야기를 그린 액션 RPG가 바로 메가드라이브로 등장했던 '렌타 히어로(본래 렌트 어 히어로지만 연음화되어 일본 현지에서는 렌타로 발음한다)'라는 게임이다. 주인공은 사건의뢰를 받으면 SECA라는 회사에서 '컴배트 아머'를 대여받아, 사건을 해결하고 보수를 받는다(보수중 일부는 렌탈 요금으로 지출된다). 절대 심각하지 않은 히어로물 렌타 히어로가 DC로 부활하는 것이다.



◀ 사건 해결을 위한 활동비는 전부 자기 부담. 사건 현장까지 지하철을 이용하기도…



◀ 팬들의 열렬한 지지편지가 세가의 마음을 움직였다



◀ 이미 파이터즈 메가 믹스(SS)에서 모습을 보였을 정도로 인기만점(?)의 캐릭터

예측 불허! 그래서 재밌다?



◀ 화려한 액션 장면(?). 게이머를 적당히 김새게 하는 요소들이 오히려 매력으로 작용한다

예측을 불허하는 게임 내용으로 많은 팬들을 심각하게 웃겨 주는 게임. 가령, 피로가 쌓였을 때는 피로 회복제인 '논델 황제액'을 마신다거나, 컴배트 아머에 전지를 넣어주지 않으면 제 기능을 발휘 못한다거나 하는 황당한 설정은 이 게임에 묘한 매력을 더해주는 역할을 하는 요소들이다.



◀ 격무에 시달리는 렌타 히어로는 논델 황제액을 마신다! 피로야 가라~!



▶ 전지가 떨어지면 변신이 풀린다! 컴배트 아머의 색이 변하면 위험!

이것이 DC용화면!



▲ 철가방을 든 그의 손이 빛난다



▲ 뭐냐? 이 띄우기는 설마 공중 콤보가 들어간다거냐?

너무 화려해진 것 아닌가 하는 위험한 생각이 들 정도로 이전과는 달라진 DC용 화면을 공개한다. 그러나 역시… 예전의 그 맛만은 살아있을 듯. 정보가 들어오는대로 속속 공개할 것을 약속한다. 발매가 될 동안 에뮬레이터로라도 다시 한번 플레이해 보는 것이 어떨지?



▶ 이 자세는… 설마 심오한 게임이라도 탄생하려는 것은 아니겠지?

특촬 모험 활극

슈퍼 히어로 열전



제작사	반프레스토
장르	A · RPG
발매일	2000년 봄 예정
발매가	미정

브라운관을 거의 점령하다시피 하는 대활약을 선보였던 역대 히어로가 액션 RPG로 변신해 되돌아 왔다. 더구나 반프레스토 DC 참여 제 1탄이 되는 「슈퍼 히어로 열전」이니 만큼 볼륨 역시 빵빵하다.

비록 게임 속이긴 하지만 특촬팬들에게는 거의 꿈같은 일이 실현된다. 이 게임에 등장하는 히어로들은 40명 이상. 게다가 가면라이더는 물론 쿄다인과 변신닌자 람 등, 지금까지 게임화되지 않았던 히어로들도 수록되어 있다. 또한 플레이 가능한 시나리오가 무려 100화 이상이나 된다.



▲ 파티편성은 최대 5명까지

목표가 있다는 건 살아있다는 증거다

플레이어는 이야기의 시작과 동시에 최대 5명의 멤버를 선출한다. 그리고는 그 팀을 리드해 나가는 히어로를 조작해 악의 조직을 상대하며 평화를 유지시키는 것이 목적이다. 하지만 동료가 되는 히어로 수가 늘어나면 늘어날수록 맞붙어야 하는 악의 조직 수 역시 증가한다. 그러니 신중하게 판단해 리더 히어로를 조작해야 한다. 그외의 캐릭터는 당연하지만(NPC) 자동으로 알아서 움직이니 신경 쓰지 말도록!!!





◀사건현장에서는 전투원과 괴인과의 액션 배틀이 추가된다

게임 전개는?

시나리오에 따라 특정 히어로가 팀내에 있으면 특별한 대화신이 생기기도 하고, 별도의 히어로가 투입해올 경우 이벤트가 발생하기도 한다. 또한 특훈과 특정조건하에 발동하는 것도 있기 때문에 필살기는 반드시 익혀두어야 한다.




오프닝의 한 장면▲



© BANPRESTO

해적, 미지의 섬, 그리고 사나이의 로망

이터널 아르카디아



제작사	세가
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

이터널 아르카디아의 무대는 끝없는 하늘이다. 그리고 그 하늘위에 떠 있는 부유섬만이 육지가 되는 세계. 지도는 존재하지 않고 하늘 전체를 알고 있는 사람도 없다. 이런 세계에 태어난 바이스와 아이카는 신천지를 찾아 모험을 떠나게 된다.



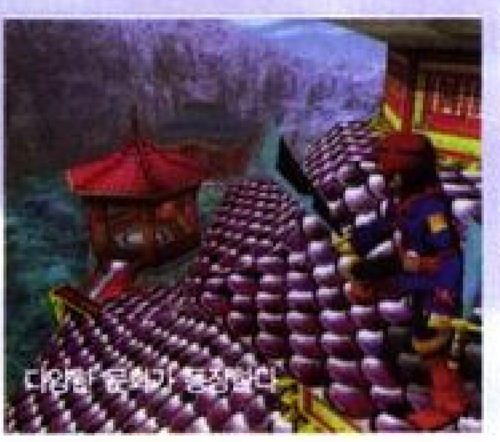
거대한 세계를 그린 판타지 작품

프로젝트 "ARES"

푸른 하늘을 날고, 파란 돛을 바람에 머금고 달리는 배. 하늘을 날아다니는 해적의 미지를 향한 모험심. 사나이라면 누구나 한번쯤은 상상해 보았을 이야기이다. 이 이터널 아르카디아는 이전부터 계획되었던 "프로젝트 ARES"의 이름이 바뀌어 나오는 작품이다. 메가드라이브 시절의 「판타지스타」 시리즈를 만들었던 스텝들을 중심으로 한 세가의 중심 세력이 모여 제작을 하는 기대작. 이 작품의 무대는 푸른 하늘에 떠 있는 섬들이다. 그리고 주인공 소년은 해적(海賊)이 아닌 공적(空賊)이 되어 세계를 무대로 모험과 성장을 그리는 이야기의 중심에 서게 된다.



멀리 떨어진 성을 바라보고 있는 소년



다양한 문화가 존재한다

등장인물

게임 초반에 주축이 되는 캐릭터는 다음의 3명이며, 그들이 여행을 계속하면서 다양한 사람들과 만나 팀을 이루게 된다. 바이스와 아이카가 타는 공적선의 승무원도 개성이 풍부한 캐릭터들로 채워진다.



바이스(Vyse)

이야기의 주인공. 호기심이 왕성하며, 끝없이 펼쳐지는 미지의 하늘을 탐험하기 위해 모험에 나선다. 배타기를 좋아하며, 전투에 들어가면 2개의 커틀러스를 양손에 쥐고 싸운다. 어릴 적부터 다인가에서 자랐기 때문인지 다혈질적인 성격이다.



아이카(Aika)

바이스와 함께 공적선에 오르는 소녀. 바이스와는 어릴 적부터 친구이다. 직선적인 성격으로 좋다, 싫다를 쉽게 얘기한다. 몸이 매우 민첩하며 호화로운 부메랑을 주무기로 사용한다.

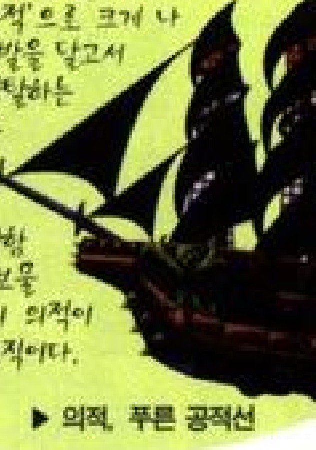


파이나(Fina)

엉뚱하게 다인가로 들어오게 되는 이국적인 소녀. 낯선 복장과 생김새만으로도 그녀가 먼 미지의 세계에서 온 존재라는 걸 한눈에 알 수 있다. 그녀는 무슨 목적으로 바이스에게 접근하는 것일까?

공적(Pirates)

세계를 돌아다니는 공적은 많지만, 거의 '흑의 공적'과 '청의 공적'으로 크게 나뉜다. 전자는 검은 해골 깃발을 달고서 모든 배를 무차별적으로 약탈하는 공적이다. 후자인 청의 공적은 비무장 상선은 습격하지 않으며, 세계 각지에 식민지를 만드는 군사국가의 열강함대에게 전투를 걸어서 보물을 빼앗는다. 일종의 의적이라고 불리는 조직이다.



▶ 의적, 푸른 공적선



악명을 떨치는 검은 공적선



놀랬지? 놀랬지?

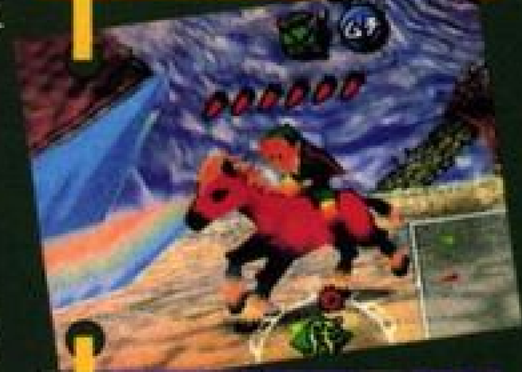
젤다의 전설 외전 (가칭)

제작사	닌텐도
장르	액션 RPG
발매일	2000년 3월 예정
발매가	5,800엔

전작으로부터 1년 후 「젤다의 전설 외전」이라는 빅 타이틀이 N64용으로 또다시 모습을 드러내었다. 게다가 GB컬러 전용 「젤다의 전설 -이상한 나무열매-~힘의 장~」도 함께 공개되어 젤다팬들을 흥분시키고 있다.

이번 작은 「시간의 오카리나」의 속편이며 닌텐도64 본체에 꽂아 넣는 '메모리 확장팩 (하이레조 팩)' 전용 소프트이다. 이야기는 전작에서의 하이랄에 평화를 되찾고 나서 수개월 후 링크가 또다시 새로운 모험을 떠나는 시점에서 시작된다. 「시간의 오카리나」에서 수개월 후 링크가 발을 내디딘 곳은 하이랄과 비슷하면서도 전혀 다른 기묘한 파라렐 월드. 이 세계에 대해서 아는 것은 아무 것도 없다. 그런 무지상태로 과연 링크는 어떤 모험을 펼칠 것인가?







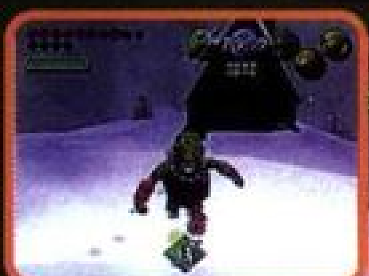
가면의 신비한 힘이 링크의 모습을 변하게 한다!

전작에서 선보였던 '가면 시스템'이 이번 「외전」에서도 등장하는데 이번 작에서는 링크가 가면을 쓰면 사람들의 반응이 변화하는 것 외에 모습과 능력까지 가면의 캐릭터가 되어 버리는 새로운 기능이 추가되었다. 즉 변신된 모습의 캐릭터의 특징을 살려 모험을 진행하게 된 것이다.





▲▶ '조라'는 수영실력이 끝내줘요





▲▶ '고론'은 잘 굴러다닌다

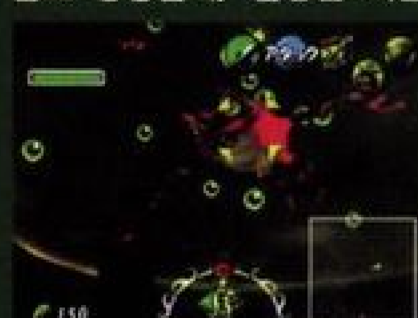




▲▶ 머리에서 이파리를 키우는 멋진 재주를 가진 '테크넛츠'

한정된 시간

링크가 빠져든 기묘한 세계가 멸망될 때까지 남겨진 시간은 불과 몇 분. 거대한 시계가 시간을 가리키고 거대한 달이 천천히 어딘가로 저물어 간다. 게다가 링크의 앞길을 막는 새로운 강적들도 등장한다. 한정된 시간과 혹한 상황 속에서 과연 링크는 멸망해가는 세계를 구할 수 있을 것인가?



▲ 우측하단의 화면은 레이더(?)이다



거대한 시계 ▶

GB 젤다의 전설-이상한 나무열매- ~ 힘의 장 ~

제작사: 닌텐도	장르: 액션 RPG
발매일: 11월 예정	발매가: 3,800엔

새로움이 속속!!

신작이니 새로운 장치와 수수께끼 등이 있는 건 당연하겠지. 게다가 링크의 모험을 도와주는 캥거루 '리키'와 이벤트를 발생시키는 견습 마법사 '메이플' 등 보조 캐릭터도 다수 등장한다.



▲ 여러가지 이벤트를 몰고 오는 문제의 메이플



◀ 보조캐릭터인 리키. 앞에 주머니에 링크가 들어가면 1매스 분의 점프와 펀치공격이 가능하다

신 아이템 '사계의 지팡이'!!

새로운 아이템인 '사계의 지팡이'를 이용하면 계절을 변화시킬 수 있다. 잘만 사용하면 새로운 전개가 가능할지도 모른다.



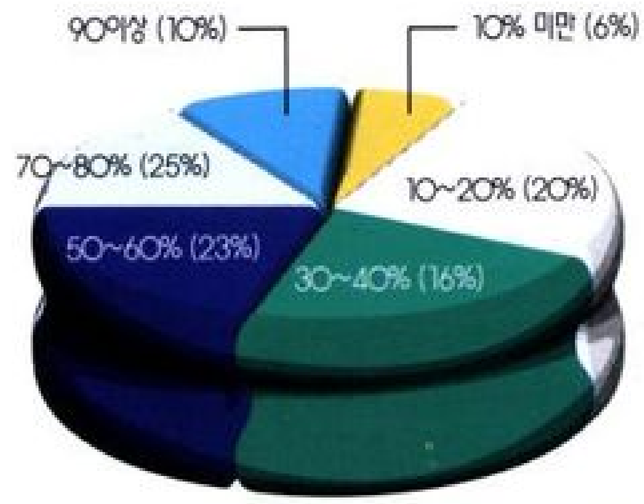
그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번 호에는 게임파워 애독자들이 생각하는 대전격투 게임을 앙케이트의 소재로 삼아 보았습니다. 역시 버추어 파이터 보다는 최근 인기를 끌고 있는 「철권」과 「킹 오브 파이터즈」 시리즈가 여러 부문에서 높은 점수를 받았습니다.

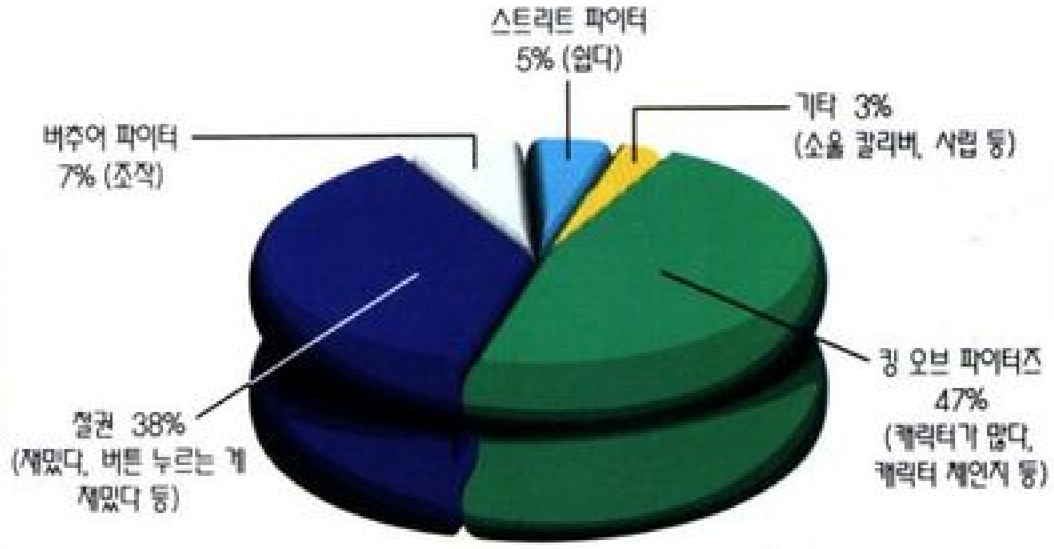
질문 1

게임을 즐기는 시간 중 대전게임에 할애하는 시간은 몇 %입니까?



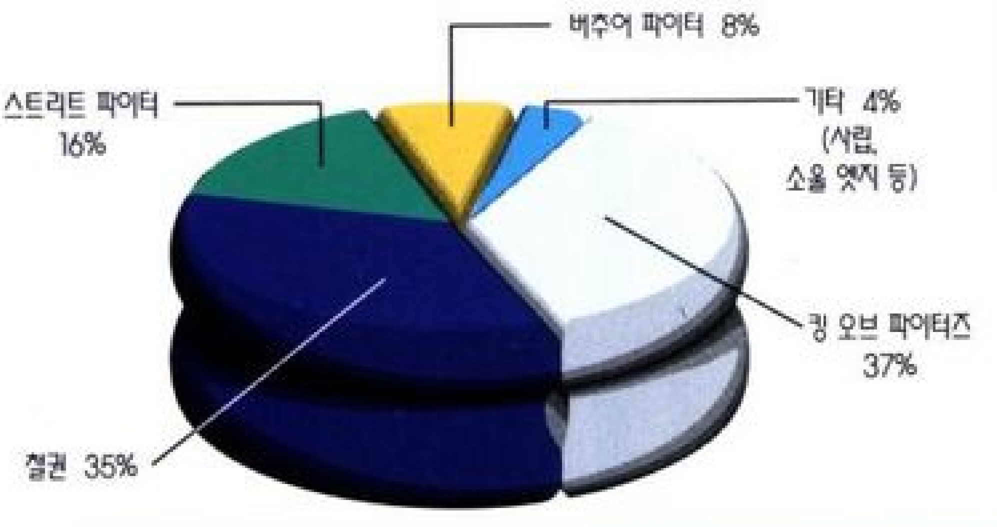
질문 2

가장 좋아하는 대전게임과 그 이유는?



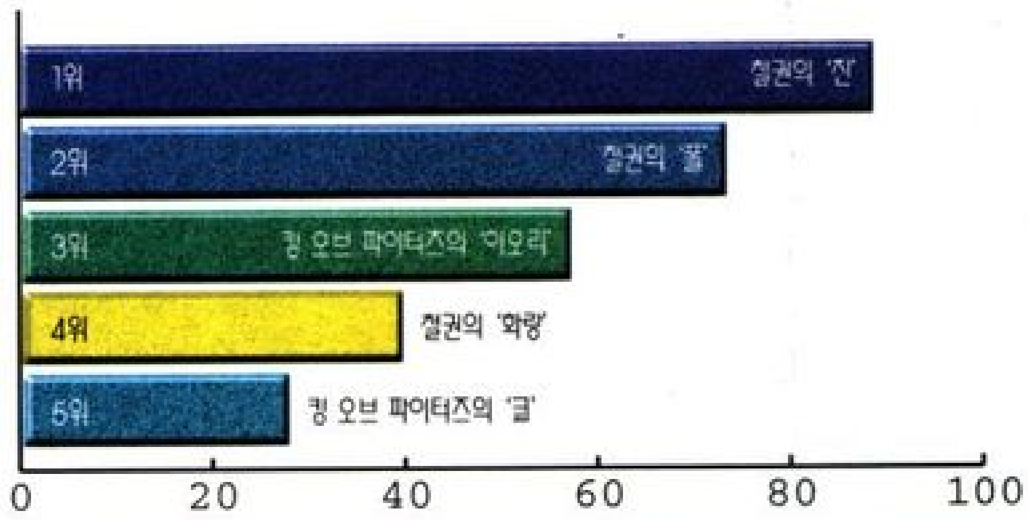
질문 3

가장 많이 플레이했던 대전게임은?



질문 4

대전게임 캐릭터 중 가장 좋아하는 남성캐릭터는? (단위 %)



질문 6

대전게임 캐릭터 중 가장 좋아하는 여성캐릭터는?



통계 BOY'S 통계 VOICE

한 동안 우리 나라의 오락실을 점령해 버렸던 격투액션 게임들. 시대가 바뀌며 점차 그 세력은 약화되었지만 아직까지는 「철권」이나 「킹 오브 파이터즈」라는 대형 게임들이 그 위세를 떨치고 있다.

6번째 질문이었던 대전게임 캐릭터 중 가장 싫어하는 캐릭터 1위로는 킹 오브 파이터즈의 '최번개'가 꼽혔으며 그 이유로는 '이건 한국인이 아니야!!'

그리고 7번째 질문이었던 가장 마스터하기 어려웠던 캐릭터로는 철권의 '킹'과 '진'이 같은 표를 얻으며 각각 최고 난이도의 캐릭터로 선정되었다.

닌텐도 스페이스 월드 '99 탐방기

그날엔 닌텐도만 있었다



지난 8월 27일부터 29일, 3일간 닌텐도만의 잔치 '닌텐도 스페이스 월드' 99'가 개최되었다. 하드웨어 메이커 중 유일하게 두 개의 하드웨어로 시장을 폭넓게 점유하고 있는 닌텐도. 행사 기간중 공개된 수많은 타이틀과 회장을 가득 채운 인파는 닌텐도 게임기의 건재함을 다시 한번 확인시키는 무대가 아니었는가 싶다.

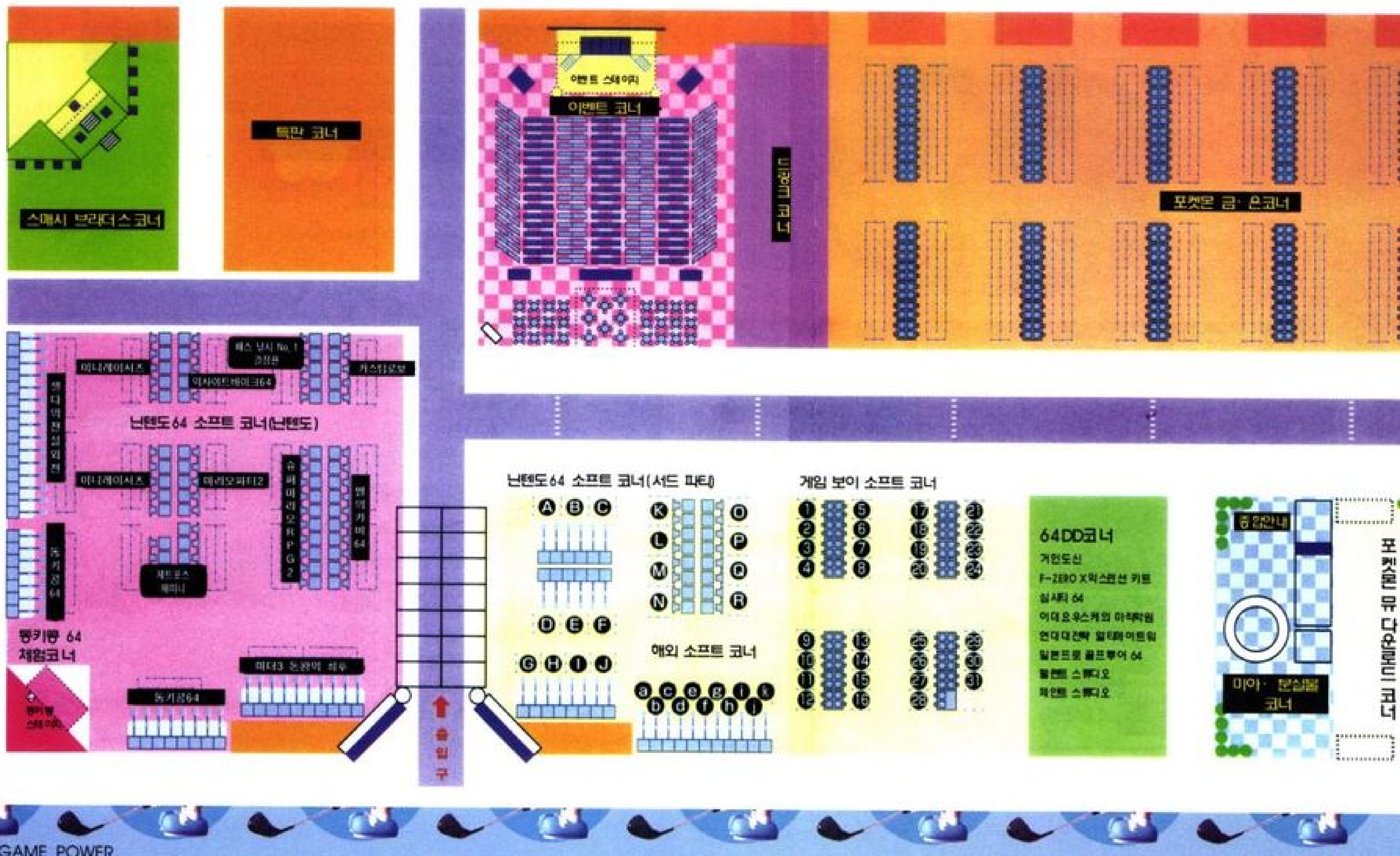
키워드 검색부터!

'닌텐도'라는 세 글자를 보면 무엇이 떠오르는가? 마리오, 동키콩? 음… 아주 기초적인 것이지만 확실히 파악하고 있는 듯한 답변! 기본점수 드립니다. 게임보이 컬러? 이 정도까지 말할 수준이라면 적어도 게임기어와 게임보이는 구분할 수준일 듯. N64와 64DD까지? 다…닥터 V64? 오…굉장한 사람! 당신은 아마도 닌텐도 관련 게임기를 적어도 3대 이상 보유해본 경험자가 아닌지? 이렇게 계속 띄워주니까 '돌핀'에 관한 것까지 말해보고 싶어지고 있을 듯…. 자! 말장난은 페이지가 남으면 마저 하도록 하고 본론으로 들어가자.

이번 행사기간 동안에 공개된 것들은 크게 세 가지로 나뉜다. 첫째는 「N64의 신작들」, 둘째는 N64, 아니 닌텐도 게임기 전체의 가능성을 무한으로 확장해 주는 꿈의 머신 「64DD」, 그리고 사람과 게임을 하나로 만들어 버린 휴대용 게임기의 '대박 머신' 「GB」에 관한 것이다(행사기간중 모습을 보일 것으로 예상됐던 돌핀은 아쉽게도 공개되지 않았다. 하지만 그 나머지 소식만으로도 지면이 부족할 지경이다). 자! 「N64의 신작들」, 「64DD」, 「GB」. 이 세가지 키워드를 머리 속에 눌러 담으며 전시장으로 발을 옮기자! 그리고 느끼자! 피카츄뿐만 아니라, 닌텐도도 건강해요!

이것이 전시장의 구조

게임 공략도 아니고 어째서 난데없이 지도가 나오느냐고 불평하지 말도록 하자. 뜻밖에도 이 지도의 용도는 가지가지인 것이다. 확대복사해서 전시장을 걷듯 걸어다녀 보아도 좋고, 분석가적인 측면에서 전시장의 부스 분할 비율(대강 보아도 알겠지만 '포켓몬 금 · 은'의 부스는 어마어마하게 크다)을 관찰해 보는 것도 유익하다.

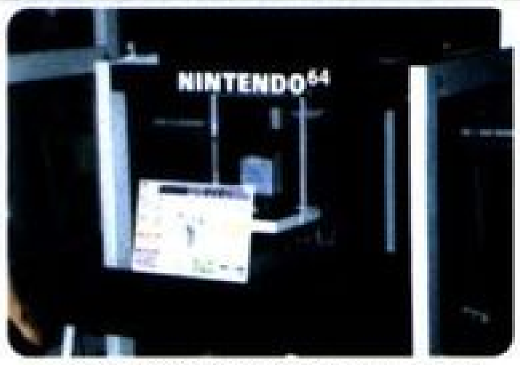


N64 신작코너 서드파티편

아래 표에서열거된 여러 가지 작품 중에서 특히 많은 관람객을 사로잡은 작품들이 몇몇 있었다. 먼저 '문어발 캡콤이 금기야 이곳까지'라는 부제를 달고 있는(기자가 나름대로 붙여본 것) 「바이오 하자드 2」는 최고의 관람객을 모은 작품이었다. 아이템 화면의 인터페이스가 약간 변화했다는 것 이외에는 원작과 거의 같은 모습을 보여줬다. 시스템 특성상 로딩이 없다는 것도 장점(너무도 친숙한 '문'은 역시 N64에서도 그대로 남아있었다. 긴장감 고조를 위한 방편일까?). 또 하나의 문어발 「슈퍼로봇대전64」와 ESP의 N64 참여 첫 작품 「반가이오」의 코너에도 많은 사람들이 몰려있었다. 사진으로 감상해 보도록 하자.



▲ 사진으로는 파악하기 어렵겠지만 아이템 화면의 연출이 약간 변경되었다



▲ 폭열 무적 반가이오의 전시용 카트릿지, 크…크다



▲ 이밖에도 다수의 작품들이 전시되었다



▲ 진행요원들의 등에 그려져 있는 이 낯익은 로고는? 그렇다 이곳이 바로 슈퍼로봇대전64 코너



▲ 발켄 등을 연상시키는 향수어린 게임, 캐릭터가 작다는 것이 다소 흠?



▲ 많은 관람객들을 묶어 놓았던 N64용 「바이오 하자드 2」시스템 면에서 다소의 개량을 엿볼 수 있었다



▲ 캐릭터도 큼직큼직 시원시원! 첫인상은 상당히 좋은 편이었다

참고 출전 작품들 · 서양권의 소프트



▲ 건틀렛 레전드(Midway)의 모습. 당연히 4인용 지원



▲ 월드리그 사커 2000(THQ)은 코나미의 영향이 느껴지는 축구게임. 서양권 게임중 가장 많은 관람객을 불렀다



▲ 참고출전이기 때문인지 일본내 게임의 부스보다는 한산한 모습을 보였다

닌텐도 64 소프트 코너(서드 파티)		
A	비스트워즈 메탈즈64	타카라
B	쵸로Q64 2	타카라
C	바이오 하자드 2	캡콤
D	뷰포인트2064	사미
E	V-랠리 에디션 99	스파이크
F	원 백	코에이
G	폭 봄버맨 2	허드슨
H	로봇 퐁콧츠 64	허드슨
I	64 워즈	허드슨
J	슈퍼로봇대전64	반프레스토
K	64화투-천사의 약속-	알트론
L	반가이오	ESP
M	다이카타나	코토부키 시스템
N	탑기어 하이퍼바이크	코토부키 시스템
O	익스트림G2	어클레임 재팬
P	리볼트	어클레임 재팬
Q	버추얼 프로레스 2	아스믹 에스엔터테인먼트
R	야광충 II -살인 항로-	아테나

해외 소프트 코너		
a	Rayman 2 The Great Escape	Ubi soft
b	Tonic Trouble	Ubi soft
c	NFL blitz 2000	Midway
d	Gauntlet Legends	Midway
e	Michael owen's world league soccer 2000	THQ
f	Destruction Derby64	THQ
g	Road Rash64	THQ
h	Shadow Man	Acclaim
i	WWF Attitude	Acclaim
j	RAT ATTACK	The Learning Company
k	Army Man Sarge's hero	The 3DO Company

게임보이 소프트 코너		
1	젤다의 전설 외전-이상한 나무열매-힘의 장-	닌텐도
2	슈퍼로봇대전 링크 배틀러	반프레스토
3	격투요리전설 비스트로 레시피	반프레스토
4	더 그레이트배틀 포켓	반프레스토
5	컬럼스 GB	미디어 팩토리
6	옷 갈아입히기	빅터 인터랙티브
7	퀵스 어드벤처	타이토
8	귀여운 애완동물 가게	타이토
9	어락왕 탱고!	J윙
10	봄버맨 맥스-빛의 용자-	허드슨
11	봄버맨 맥스-어둠의 전사-	허드슨
12	야광충 GB	아테나
13	빙글빙글 가라쿠타즈	아틀러스
14	엘리멘탈테일잭의 대모험-대마왕의 역습-	이미지니어
15	게임보이 드래곤 퀘스트 I, II	에닉스
16	데자부	코토부키 시스템
17	멜로디 키즈	에폭사
18	R타입 DX(가칭)	에폭사
19	실바니아패밀리	에폭사
20	햄스터 클럽	죠르단
21	테트리스 어드벤처-나가자 미키와 친구들	캡콤
22	폭주전기 메탈 워커	캡콤
23	대피 덕	선전자
24	스피디 곤잘레스	선전자
25	총강전기 바렛 배틀러	코나미
26	힘내라 고에몽 GB	코나미
27	근육번부GB	코나미
28	비트매니아GB2	코나미
29	V랠리 챔피언십 에디션	스파이크
30	클러스터	스파이크
31	그란듀얼	보톰업

N64신작 코너 닌텐도 편

역시 닌텐도의 최강 서드 파티는 닌텐도일까? 다른 어떤 부스보다도 활기찬 모습을 띄고 있는 곳이 바로 닌텐도 신작 게임 코너였다. 거의 모든 작품이 대작이며 기대작인 닌텐도 게임들. 희미한 사진 너머로 대작에 대한 기대를 더욱더 거대하게 키워보도록 하자.

우선 주목해야할 것이 닌텐도 부흥의 씨앗이 된 젤다 시리즈의 외전. 하이레조 팩을 지원하는 만큼 전작 이상의 그래픽을 보여준다. 한참 열심히 사진을 찍고 있는데 어느 험상굳은 아저씨가 다가와 "프로모션 비디오만 찍을 수 있습니다"라고 존재감 있게 한마디. 사진 촬영도 함부로 못하게 하는 닌텐도 부스는 살벌하기 그지없는 분위기였다.



▲ 패밀리 시절 수많은 이를 불타게 했던 「익사이트 바이크」가 '64'라는 꼬리표를 달고 돌아왔다





마리오 파티와 대난투 스매시 브라더스도 후속편으로 돌아온다. 「대난투~2」는 미니이벤트도 개최중



▲ 개인적인 추억에 빠져 공무를 멈추고 한판 도전! 그···그러나





3D로 부활한 동키콩 신화 「동키콩 64」에도 많은 성원을 바랍니다. 라고 젊은 여인은 소리치고 있었다(어린이 한정 이벤트 개최중)



▲ ···어쩔 수 없이 프로모션 비디오만 찍는 척···



▲ 별의 카비도 N64로 부활! 다른 게임들이 화려한 탓인지 별로 눈에 들어오지 않는 타이틀이었다





이곳이 바로 개인적인 기대작이자, 닌텐도의 살아 있는 전설! 마리오씨 주연의 기대작, 마리오 RPG 2의 시연장이다. 2D로 그려지는 동화풍의 캐릭터, 거기에 몰리곤 배경! 눈물이 앞을 가렸다



▲ 하다가 게임화면 쪽으로 카메라를 돌렸다···고 생각했는데 인파에 묻혀서 보시는 바와 같이···







기타 닌텐도 타이틀(기타라고 말해서 죄송)과 닌텐도용 낚시 컨트롤러

GB 신작 코너

이번 스페이스 월드중 가장 넓은 공간을 차지하고 있던 것이 포켓몬을 대표로 하는 GB용 소프트들이었다. 포켓몬 시연 기기만 288대가 가동되고 있었다는 점은 스페이스 월드 '99를 포켓몬 '99라 불러도 무방할 정도였다. 더불어 공개된 다양한 신작들. 닌텐도의 미래는 돌핀이 아니라 GB일지도?

이쪽은 포켓몬 스터 금! ▶



여기부터 저기까지 전부 포켓몬스터다 ▶





▲ 이쪽은 은이다!

64DD 신작 코너

64DD가 얼마나 가능성을 가진 머신인가를 실제적으로 보여줄 수 있었다는 것이 이 전시회의 가장 큰 '득'이 아니었을까 싶다. 64DD는 단순히 '거인 도신'이나 'F제로'의 코스추가 소프트가 발매되는 매체로서가 아니라 닌텐도 게임기를 하나로 묶어 이제까지 경험할 수 없었던 놀이를 제공하는 멀티 엔터테인먼트 머신임을 실감하게 하는 코너였다. 쉽게 말하자면 N64는 64DD와 연결되고, 또 64DD는 네트워크로 연결되고, 더불어 64DD로 나온 소프트끼리는 서로 연계되는 부분이 있고, 심지어 GB와 N64도 연결되고, 때론 포켓카메라와도 연결되고…. 쉽게 말한다고 한 것이 되려 어려워진 듯한 분위기…. 어쨌든 DD의 잠재력은 무한하다는 것을 실감할 수 있었다. 말로 표현할 수 없는 이 느낌, 사진으로는 전달될까?


▲ 어기적어기적 걸어다니기만하는 거인 도신을 열심히도 플레이하는 일본인들


▲ 이쪽은 2D 페인트 프로그램인 「페인트 스튜디오」


◀ 64DD용 심시티64에서는 페인트 스튜디오에서 만든 캐릭터들이 마을에 등장하도록 할 수가 있다


▲ 64DD의 실물 사진이다. 실물을 보고 3분 가량 감동…!


N64 네트워크화의 가능성을 제시하는 랜드넷 시스템 스타트 키트의 게보. 앞서 살펴본 닌텐도 머신, 게임간의 연계성으로 미루어 짐작해 보면 그 가능성은 거의 무한대로 늘어날 듯하다 ▶


▲ 64DD로 발매될 거인 도신. 하복부에 있는 검은 것은…조명이다


마리오 아티스트- 그중에서도 탤런트 스튜디오의 시연모습이다. 포켓카메라로 자신의 얼굴을 찍고, 그것을 텍스처로 변환시켜 3D 캐릭터를 제작할 수 있다. 만든 3D 캐릭터로 영화를 만들어 볼 수도 있다


▲ 한켠에는 포켓몬 발매연기 공지도…


▲ 화면이 잘 보이지는 않지만 이것이 GB용 젤다의 전설 신작 이상한 나무열매 -힘의 장-이다. 잘 안 보이니 기대가 더욱 커지게 될 것이다(죄송)


드래곤 퀘스트 1, 2를 비롯한 많은 타이틀도 공개됐다. 자세한 것은 본지의 N64 코너를 꾸준히 읽으면 자연스럽게 알게 되지 않을까? ▶




코나미 열풍은 GB에서도 뜨겁다. 힘내라 고에몽과 비트매니아 2 만으로도 대성황중 ▶

Goods Information

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

TOY

말하는 전자인형

퍼비쉬



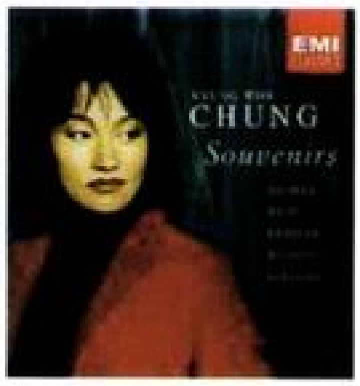
타마고치, 텔레토비 이후로 미국 등지에서는 선풍적인 인기를 끌고 있는 말하는 인형 '퍼비쉬'가 국내에도 상륙한다. 퍼비쉬는 눈, 귀, 입 등이 스스로 움직일 뿐 아니라 간지럽히면 웃기도하고, 기분이 좋으면 휘파람을 불기도 하며, 말도 할 수 있는 최첨단 인형.

문의처 : GM마트 02-2263-1141

MUSIC

정경화의 새 앨범

수비니어(Souvenirs)



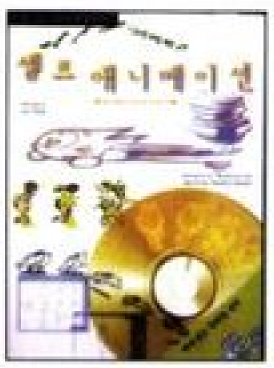
30년간 세계 무대에서 최고의 여류 바이올리니스트로 군림했던 정경화의 새 앨범이 14년만에 국내 출반되었다. 이번 음반에는 클래식 매니아가 아니더라도 귀에 익숙한 '바흐의 G선상의 아리아', '슈베르트의 아베마리아' 등 명곡 11곡이 들어 있으며 CD와 테이프로 각각 발매되었다. 한편 정경화는 이번 음반발매를 기념하여 오는 9월 7일 광주를 시작으로 인천, 대구, 진주, 부산, 서울 등 주요 6개 도시 내한 연주회를 가질 예정이다.

문의처 : EMI 02-3449-9423

BOOK

초보 애니메이션 제작자들에게

셀프 애니메이션



애니메이션 제작에 관심을 가지고 있던 초보자를 위한 기초 애니메이션 입문서 '셀프 애니메이션'이 발간되었다. 특히 이 책은 애니메이션에서 표현되는 캐릭터의 움직임에 관해 초보자라도 알기 쉽게 풀이해 놓았으며, 부록 CD-ROM을 통해 실제 움직임도 확인할 수 있도록 편집되어 있다.

가격 : 20,000원(CD-ROM 포함)

문의처 : 도서출판 이진 02-737-0663

만화 하이테크닉

움직이는 캐릭터



만화 하이테크닉 시리즈 제 1편으로 '움직이는 캐릭터' 편이 출간되었다. '움직이는 캐릭터'는 인체의 기본 근육과 뼈의 구조를 기반으로 다양한 포즈를 익힐 수 있게 되어 있어 캐릭터를 완성도 있게 그릴 수 있도록 안내해 주는 지침서라고 할 수 있다. 만화를 처음 그리고자 하는 초보에게 있어는 데생 실력을 높여 줄 수 있는 참고서 역할을 할 것이다.

가격 : 9,800원

문의처 : 도서출판 다섯수레 02-3142-6611

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

POCKET MONSTERS'S GOODS

몬스터가 통통통!

몬스터 통통볼



몬스터 통통볼은 수정같이 맑은 특수소재의 공 속에 「포켓몬스터」에 등장하는 몬스터가 들어 가 있는 제품으로 몬스터는 만화영화와 똑같은 모양으로 제작되었다. 특히 특수소재의 통통볼은 강력한 탄성으로 글자 그대로 통통 튀는 것이 매우 흥미로운 제품이며 몬스터 컬렉션으로도 손색이 없는 제품이다.

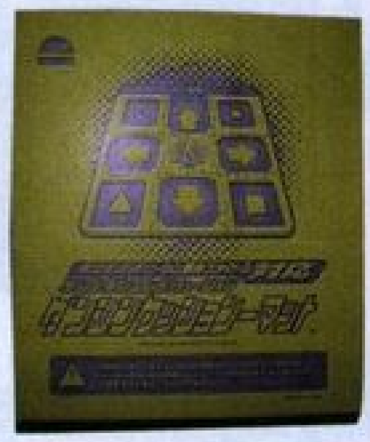
문의처 : (주)아카데미과학 080-969-7000

■ 제품번호	■ 상품명	■ 가격	■ 제품번호	■ 상품명	■ 가격
SF001	피카츄	3,000원	SF004	쥬피썬더	〃
SF002	파이리	〃	SF005	망나뇽	〃
SF003	꼬부기	〃	SF006	뮤	〃

PRODUCT

DDR을 보다 즐겁게

DDR(댄스 댄스 레볼루션) 쿠션 매트



아파트나 2층 이상의 주택에서 DDR을 할 때 가장 신경 쓰이는 것은? 역시 아래층에서 뛰어 올라 오지나 않을까 하는 걱정일 것이다. 'DDR 쿠션 매트'는 이러한 걱정을 말끔히 해소시켜 주며 보다 쾌적한 DDR을 즐길 수 있도록 해준다.

DDR로 다이어트를 결심했다면 필수품일 지도….

문의처 : 센택 02-3424-8505

이제는 팝픈 뮤직 시대

팝픈 뮤직 컨트롤러



비트매니아가 선풍적인 인기를 끌게 된 것은 역시 가정용 비트매니아 컨트롤러의 역할도 매우 지대했다. 하지만 이제는 팝픈 뮤직 시대? 드디어 저가형 팝픈 뮤직 컨트롤러가 발매된 것. 보다 나은 버튼 터치감을 제공하며 당연히 1P와 2P를 모두 지원한다.

문의처 : 게임본부 02-701-1667

듀얼 컨트롤러를 PC에?

PC용 PS 컨버터



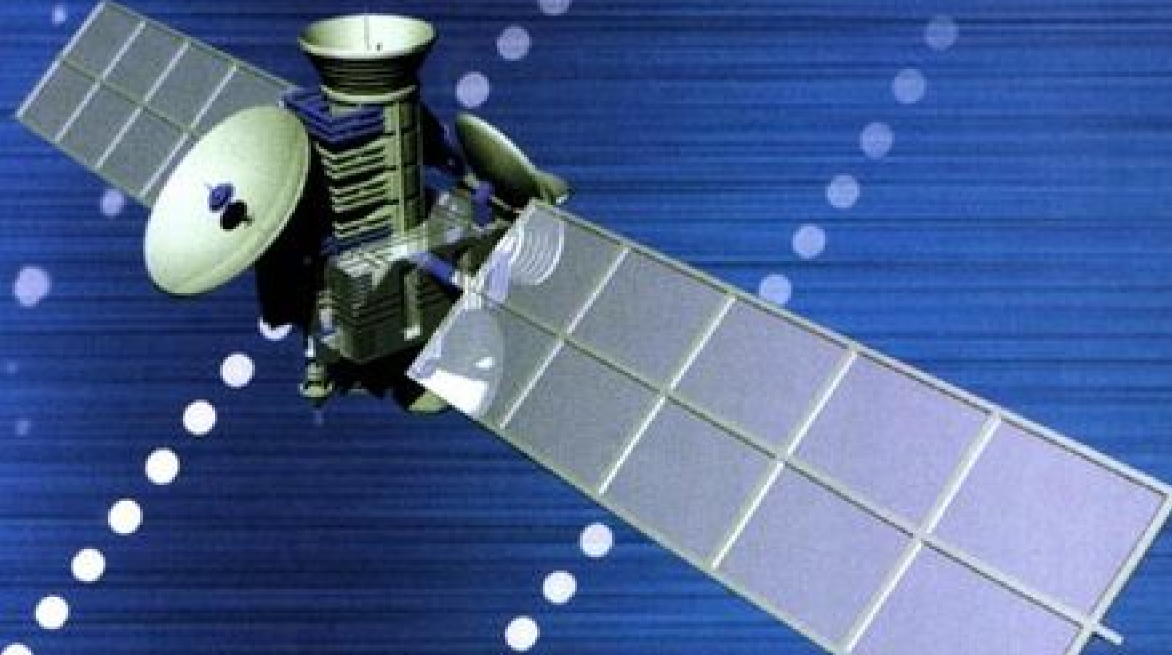
플레이 스테이션용 주변기기를 PC에 접목시켜 주는 컨버터가 발매되었다. 역시 '블림'의 선풍적인 인기가 반영된 제품인 듯. 자! 그럼 이제 제대로 된 PS 에뮬 환경(?)을 만들어 볼까나? 참고로 패키지 안에는 컨버터와 전용 드라이버(CD), 설명서가 들어 있다.

문의처 : 센추럴 써플라이 02-704-1515

전격왕

DENGEKI-OH

전격왕 기사제휴 특집



히트 소프트, 그 탄생의 법칙

- 「히트 소프트」란 과연 무엇인가?
- 게임 소프트는 진정한 히트 상품인가?
- 마케팅과 판촉활동의 함수 관계
- 「히트 소프트」의 법칙은 바로 이것

전격왕

「히트 소프트」란 과연 무엇인가?

시대와 함께 변하는 히트 소프트.
게임업계 초창기부터 이제까지 히트 소프트의 경향과 흐름을 살펴보았다

과거에는 이 두 가지 요건이 히트작을 만들었다

· 우선 과거로 거슬러 올라가 히트 소프트의 역사를 살펴보도록 하자. 꽤 오래 전 이야기지만 닌텐도 전성기, 즉 FC, SFC 전성시대에는 『마리오』, 『젤다』시리즈를 시작으로 『드래곤 퀘스트』 『FF』등의 요즘도 '날리는' 소프트가 다수 탄생했다. 이들 작품을 대작으로 꼽는 이유는 「누구나가 쉽게 즐길 수 있는 좋은 게임」이기 때문이다. 기본적인 이야기지만, 조작성의 편리함, 플레이어를 빠지게 만드는 스테이지 구성이나 스토리 구성 등 게임의 밸런스가 매우 잘 짜여진 소프트들이다. '그냥 내기만 하면 팔린다'는 말마저 듣던 FC, SFC의 붐 속에서, 이들 작품이 조악한 소프트를 물리치고 플레이어의 마음을 계속 사로잡았던 것은 세밀한 부분까지 신경 써서 만든 좋은 게임이었기 때문이다. 시대가 더 지나면서, 또다시 새로운 히트 소프트의 흐름이 나타나게 된다. 닌텐도의 독점 상태인 게임시장에 세가가 MD를, NEC가 PC엔진을 투입했을 때, 양자가 강조한 점은 「더욱 완벽하게 아케이드 게임을 이식할 수 있다」라는 점이었다. 『스트리트 파이터 Ⅱ』가 그 예로, SFC외 두 기종에 이식되며 전례 없는 대성공을 거뒀다. 이후에 『스파Ⅱ』에 의해 확립된 새로운 장르, 격투 액션이 엄청난 인기를 누리게 된 것은 독자 여러분들도 잘 알고 있을 것이다. 「좋은 게임」과 「이식된 작품」, 이 두가지 조건은 비디오 게임 초창기의 히트 소프트를 결정하는 중요한 요소였다. 하지만, 여기서 페이지 하단의 표를 살펴보도록 하자. 95년, SS, PS의 두 기종에서 벌어진 차세대기 전쟁 중, 세가는 『버추어 파이터 2』를, 남코는 『철권』을 각각 이식·발매했다. 하지만 96년 이후를 살펴보면 메이커의 매상을 대표하는 소프트가 반드시 「이식된 작품」이 아니라는 것을 알 수 있다. 「이식된 작품」은 오늘날에 있어 히트 소프트의 요건에서 제외된 것이다. 이 같은 사실이 증명하듯, 「좋은 게임」은 히트의 「기본」이지만, 「이식된 작품」은 시대에 따라서 변화하는 「조건」이었던 셈이다. 그러면 여기서 한 가지 의문이 생긴다. 「이식된 작품」이 히트의 기본요소에서 제외된 지금, 그것을 대신해서 현 시장을 지배하고 있는 「조건」은 무엇인가?



◀1500 시리즈(PS)의 히트는 라이트 유저의 존재를 업계에 크게 어필했다



『GT』(PS)는 자동차 매니아를 대상으로 엄청난 히트를 거뒀다▼

히트 게임의 「조건」이란 없다!? 변화한 시장에서의 히트 조건은?

오른쪽 그래프를 잘 살펴보도록 하자. 이 그래프는 주요 장르의 총 매상을 95년도부터 매년 집계한 것이다. 95, 96년까지는 액션, 격투 액션도 비교적 좋은 판매고를 올렸으며, RPG는 항상 높은 시장 점유율을 지키고 있다. 하지만, 97년이 되면서 액션게임과 격투 액션의 숫자가 급격히 감소, 그에 비해서 시뮬레이션 게임이 전년도에 비해 약 3배 가량이 증가하는 경이적인 성장을 기록하고 있다. 그 해의 시뮬레이션 게임 중, 주요 타이틀을 살펴보면, PS용 『더비스타리온(연도별 추정 판매량 155만개)』, GB용 『게임에서 발견!! 타마고치 1·2(합계 122만개)』, PS용 『몬스터팜(55만개)』 등이다. 물론 시뮬레이션 게임에는 전략 시뮬레이션 게임도 포함되지만 많은 플레이어들이 육성 시뮬레이션 게임에 관심을 보였다는 것을 알 수 있다. 이것은 96년·.97년 엄청난 인기몰이를 한 『포켓몬스터 레드·그린(285만개)』의 영향으로 보인다. 시뮬레이션 게임의 인기도 98년에는 한풀 꺾이고, 새로운 게임들이 모습을 드러낸다. 그것은 바로 종래의 장르로는 구분할 수 없는 ETC(기타)류의 게임이었다. 『비트매니아(55만개)』를 시작으로 『포켓몬스타디움(76만개)』, 그리고 『전차로 GO!(30만개)』 등 새로운 아이디어를 포함한 게임이 두각을 나타낸다. 또한 ETC 만큼 눈에 띄지는 않지만, 테이블 게임도 『유희왕 듀얼 몬스터즈(120만개)』의 히트로 인해 비약적인 상승



▲ 매니아층이나 라이트 유저나 모두 반길만한 대작은 당연히 '0순위 히트 소프트'가 된다 『FF Ⅷ』(PS)

인기 판매 소프트 메이커 연간 BEST 5

치열한 차세대기 전쟁이 있었던 95~98년동안 히트 소프트를 발매한 메이커와 그 주요 타이틀의 순위를 정리해 보았다. 『마리오』, 『FF』 등의 작품이 히트하는 것은 어떻게 보면 당연하다고 할 수도 있으나, 그 외의 소프트에 주목해보면 히트 소프트의 변화 양상을 대략적으로나마 파악할 수 있을 것이다. 96년까지는 격투 액션 등의 타이틀이 두드러지지만, 그 이후에는 『모두의 GOLF』, 『그랜트리스모』 등, 라이트 유저를 대상으로 한 타이틀이 히트하고 있다.

'95

	메이커
1	세가 『버추어 파이터』, 『데이토나 USA』 등
2	닌텐도 『슈퍼 동키콩 2』, 『요시 아일랜드』 등
3	남코 『철권』, 『릿지 레이서』 등
4	에닉스 『드래곤 퀘스트 Ⅵ』, 『미스틱 아크』 등
5	코나미 『두근두근 메모리얼』, 『J리그 실황 위닝 일레븐』 등

'96

	메이커
1	닌텐도 『슈퍼마리오 64』, 『슈퍼마리오 RPG』 등
2	세가 『사쿠라 대전』, 『파이팅 바이퍼스』 등
3	스퀘어 『TOBAL No. 1』, 『바하무트 라군』 등
4	남코 『철권2』, 『릿지 레이서』등
5	SCE 『아크 더 래드2』, 『포포로크로이스 이야기』 등

'97

	메이커
1	스퀘어 『파이널 판타지 Ⅶ』, 『파이널 판타지 텍티스』 등
2	SCE 『모두의 GOLF』, 『그랜트리스모』 등
3	닌텐도 『포켓몬스터 레드』, 『포켓몬스터 그린』 등
4	캡콤 『바이오하자드 디렉터즈 컷』, 『브레스 오브 파이어 Ⅲ』 등
5	반다이 『게임에서 발견!! 타마고치』, 『게임에서 발견!! 타마고치 2』 등

'98

	메이커
1	닌텐도 『포켓몬스터 피카츄』, 『젤다의 전설 시간의 오카리나』 등
2	코나미 『유기왕 듀얼몬스터즈』, 『비트매니아』 등
3	스퀘어 『패러사이트 이브』, 『제노기어스』 등
4	SCE 『그랜트리스모』, 『XI』 등
5	에닉스 『드래곤 퀘스트 몬스터즈』, 『스타오션 세컨드스토리』 등

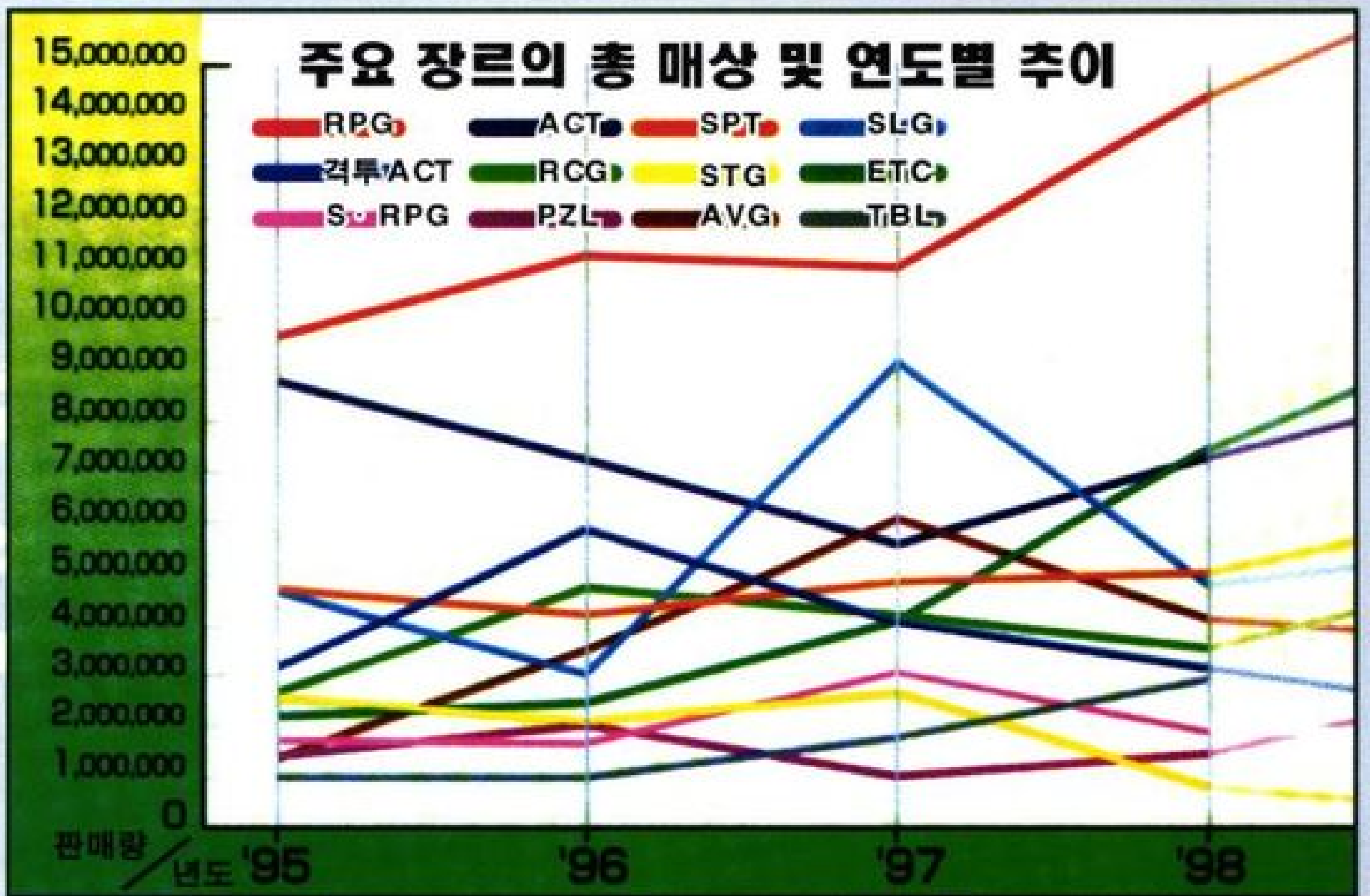
을 보이고 있다. 요즘의 히트 소프트는 그야말로 유동적이다. RPG처럼 히트 시리즈를 보유하고 있는 장르는 안정되어 있지만, 그 외의 장르는 어떻게 될 지 아무도 모르는 상태이다. 하지만 그 「조건」이 비슷한 것은 어렴풋이나마 드러난 셈이다. 육성 시뮬레이션 게임이건 ETC 건간에 히트했던 게임들 속에는 이른바 '라이트 유저에게도 흥미를 주는 뭔가'가 포함되어 있는 것이다. 다시 한번 앞의 표로 돌아가서 각 메이커의 주요 타이틀을 살펴보면 97년 이후에는 라이트 유저가 반길만한 게임들이 다수 순위에 올라 있다. 최근 저가판 소프트의 히트나 뒤에 나오는 코나미의 인터뷰를 보더라도 요즘은 라이트 유저가 히트 소프트의 탄생에 엄청난 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

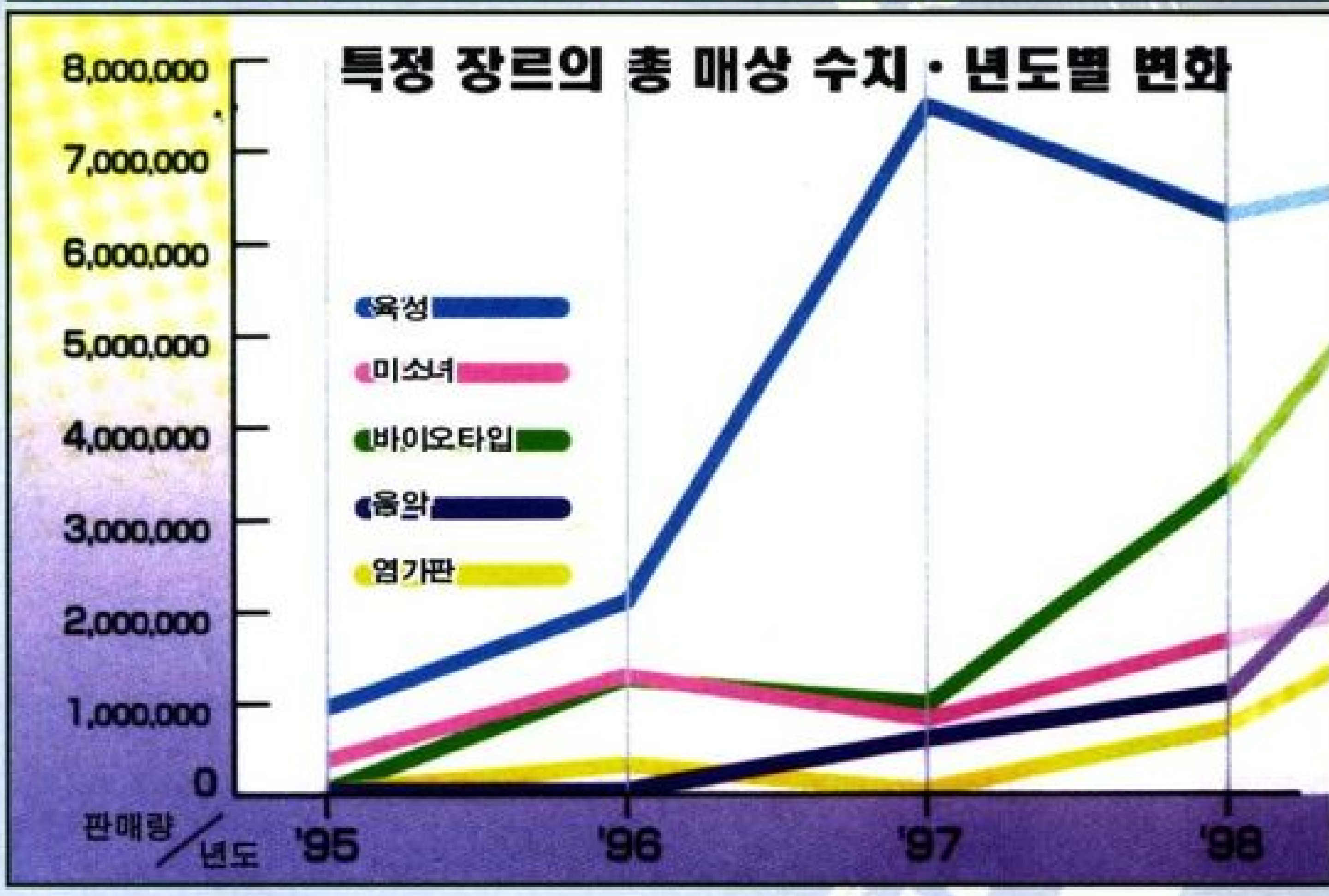
현장 사람들에게 물어본 요즘 히트 소프트의 「조건」이란…

결국 요즘의 게임 업계는 인기 판매 소프트가 매니아층을 겨냥한 「이식작」에서 라이트 유저를 대상으로 한 「뭔가」로 바뀌어 가는 과도기라고 할 수 있다. 그리고 지금 업계에서 혼란스러워 하고 있는 원인은, 한마디로 그 「뭔가」가 무엇인지 파악할 수 없기 때문이 아닐까? 이번에는 판매점, 유통업계 등 현장 사람들의 이야기를 토대로 현재의 히트 소프트를 분석해보고, 매스컴 관계자의 조언을 통해 그 「뭔가」란 과연 무엇인지, 어떠한 것이 요즘 시장에 필요한 히트 조건인지를 나름 대로 분석해보고자 한다.



◀ 저연령층에게 인기를 얻고 있는 「포켓몬스타디움」(N64). 캐릭터 게임은 라이트 유저도 받아들이기 쉽다





메이커에게 묻는다 - 코나미

『비트매니아』 시리즈의 성공은 우연인가 필연인가

답변해 주신분
코나미 CS소프트 사업본부장
키타카미 카즈미(北上一三)

지금까지 없었던 놀이를 제공했다는 점이 필연적인 히트 요인이었습니다

『비트매니아』시리즈는 누가 뭐래도 현재 최고의 인기소프트이다. 하지만, 그 커다란 몸체의 아케이드 게임을 이식하려고 했을 때, 도대체 누가 히트할 거라고 예상할 수 있었을까? PS용 『비트매니아』의 성공은 매우 주목할만한 것이다. 그에 관한 이야기를 코나미 관계자에게 들어보았다.

「이식하게 된 까닭은 간단합니다. 아케이드에서 큰 인기를 끌었으니 '가정용도 그렇지 않을까' 였던 거죠. 특별한 마케팅도 하지 않았고요. 그냥 『비트매니아』의 유저는 라이트 유저가 많았기 때문에 PS로 이식하게 되었던 거죠.」

이식의 경위 자체는 다른 아케이드 게임과 별다른 바가 없다. 하지만, 실제로 다른 이식판 이상의 성공을 거둔 까닭은 무엇일까.

「전용 컨트롤러를 만든 것이 가장 큰 성공의 요인이라고 생각됩니다. 그 덕택에 아케이드쪽에도 상승 효과를 불러왔습니다. 시기적으로도 적절했고 아케이드와 가정용의 연계가 아주 멋지게 이루어졌다고 생각합니다. 또한 어펜드 디스크를 사용해서 계속 새로운 노래를 추가시킨다는 아이디어도 먹혀 들어간 셈이죠. 이것은 제작팀이 생각해 낸 것인데 음악만 바꾸어 계속 즐길 수 있게 한다는 작전이었죠.」

PS용 『비트매니아』는 새로운 아이디어가 너무나도 쉽게 인기 소프트 장르로 정착해버렸기 때문에 그 히트 역시 우연의 산물인 것처럼 보이기도 한다. 과연 이 성공은 우연인가, 필연인가?

「지금까지는 없었던 놀이와 즐거움을 제공했으니 히트는 필연적이었다고 할 수 있겠죠. 하지만, 이 정도일 줄은 예측 못했어요(웃음).」

마지막으로 게임 소프트가 히트하기 위한 결정적인 수단이 되는 것은 무엇일지를 물어보았다.

「화제성, 새로움, 즐거움, 재미, 참신함이 아닐까요…」

「GOTTA MIX」(PS). 계속해서 신곡을 추가, 유저의 흥미를 지속시킨다는 작전이 성공한 셈 ▶



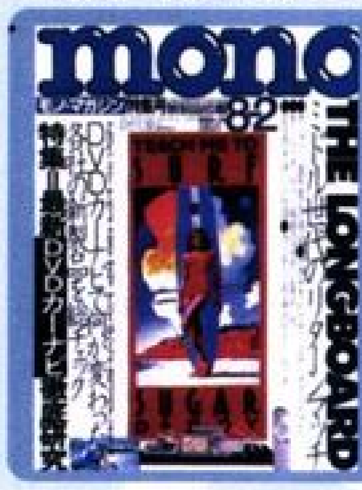
게임 소프트는 진정한 히트 상품인가?

게임은 지금, 확실히 「히트 상품」의 부류에 들어간다. 하지만 일반 상품들과 나란히 놓고 봤을 때 공통점이나 차이점을 가지고 있을까? 또 다른 시각으로 게임 소프트를 바라보자

일 반 소 비 자 취 향 의 잡 지

모노매거진

「치유력」이 중요한 조건



● 신제품 정보 및 유행 등을 통해 시대의 흐름을 분석하는 것으로 유명한 잡지. 답변해주신 분은 편집부의 카쿠다(角田久雄)씨이다

타 히트상품과 비교했을 때, 게임은 어떠한 특징을?

우선은 취급의 편이성입니다. 이 점에 있어서 게임은 타 가전제품과는 비교할 수 없다고 생각합니다. 예를 들어 현행의 가전제품 「설명서」는 거의 잡지 수준으로 두꺼운 것들이 대다수인데다가 매우 알아보기가 힘듭니다. 이렇게 되면 사용자들에게 「읽고 이해한다」라는 행위를 강요하는 것이 되며, 대부분의 사용자들은 그것을 거부, 즉 「읽지 않게」되는 것입니다. 결과적으로는 그 물건의 기능은 거의 발휘되지 못하고 끝나버리고 말겠지요.

하지만, 게임은 하드웨어나 소프트웨어나 사용자들이 특별히 설명서를 읽지 않고도 전원만 넣으면 쉽게 사용할 수 있습니다. 이처럼 사용자들이 사용하기 쉽게 해 놓은 제품은 특별한 존재라고 생각합니다. 「히트상품」은 이러한 간편함이 기본 조건이 되는 것입니다.

게임의 히트와 일반 제품의 히트와 공통점이 있습니까?

RPG 게임이라면 대부분 그 내용 속에 모험이 있고, 우정이 있고, 눈물이 있고, 연애가 있고… 등등 사람의 감정에 어필하는 부분이 잔뜩 들어있습니다. 이러한 것은 흥행에 크게 성공한 영화에서도 일반적으로 볼 수 있는 타입이죠. 다시 말해 거의 대부분의 손님들이 그러한 스토리에 익숙해진 탓에 계속해서 그러한 작품들이 만들어지는 것입니다. 게임소프트의 최근 경향은 역사가 오래될수록 게임메이커도 안일한 우려먹기 작품을 내놓고 있습니다. 이것도 영화와 비슷한 경향이라고 생각됩니다. 이러한 점에서 보면 게임은 영화와 유사한 점이 많습니다. 덧붙여 말하자면 핸드폰, 전자메일, 인터넷 등의 커뮤니케이션이 홍수를 이루고 있는 요즘은 「입을 통한 소문」으로 화제가 되는 것이 중요하다고 생각합니다. 이것은 게임 소프트에 국한되는 것이 아니라, 히트 상품 전반에 해당되는 말이라고 생각됩니다.

99년 하반기 이후의 시장분석, 소프트가 히트하려면?

캐릭터의 구성이겠지요. 뭐니뭐니해도 모두들 귀여운 캐릭터를 선호하니까. 게임 캐릭터라고 하는 표면상의 제약 속에서 얼마만큼 유저의 마음속에 「귀여움」을 느끼게 하는가, 이것이 포인트가 되리라 생각됩니다. 그중 SCE의 『어디든지 함께』는 특히 눈길을 끌게 합니다. 더불어 현실에서 불가능한 것이지만 이 속에서는 '체험해 볼 수 있다'는 요소도 필요합니다. 그렇다고 해서 「마왕을 쓰러뜨리고 세계를 구한다」라는 식의 과장된 것이 아니라, 평상시에 「이런 상황이 되면 좋겠다」하고 생각하는 정도의 가벼운 것을 체험할 수 있는 것이 재미있을 겁니다. 마지막 조건은 「치유력」입니다. 최근 '치유'와 '안식'을 목적으로 한 음악이 히트하고 있는 것을 보더라도 요즘은 젊은 층에서부터 어른들까지 매우 「지쳐있다」는 것을 알 수 있습니다. 세상의 어두운 상황을 잊을 수 있도록 명랑하고 귀여운 캐릭터라면 히트하지 않을까요?



▲ 『FFⅧ』(PS)는 사람들의 심정을 잘 표현한 대하드라마 같은 것!?



▲ 캐릭터부터 분위기까지, 모든 것이 귀엽게 제작된 『어디든지 함께』

메이커에게 듣는다 – 겐키(元氣) 『수도고 배틀(首都高バトル)』은 타이밍의 승리?

답변해 주신분 – 겐키홍보담당
미쯔요시

메이커의 메인 소프트가 시대를 만났다

'의외다' 라고 말하면 실례일지 모르지만 일본 내의 『수도고 배틀』판매가 호조를 보이고 있다. DC의 서드 파티로는 처음으로 '히트했다'고 말할 만한 소프트가 된 것이다. 이 원인에 관해서 겐키의 미쯔요시는 "아직 전작인 『수도고 배틀R』의 판매량을 넘어서지는 못했습니다만…"이라고 입을 열며 다음과 같이 덧붙였다. "역시 DC의 가격인하와 동시에 발매된 것이 큰 이유겠죠. 뭐 그밖에도 여러 가지 요인이 있었다고 봅니다. 아시겠지만, 당초 5월 발매예정이었고, TV 광고도 골든위크(천황의 생일을 전후로 한 일본 전역의 휴일)때부터 방송되었습니다. 그 후 발매일이 6월 24일로 연기되는 바람에 결과적으로 약2개월 동안 CM을 계속하게 된 거죠. 게임 화면 중심의 광고였기 때문에 멋진 그래픽을 통해 DC의 고성능을 충분히 광고할 수 있었던 것 같습니다."

게다가 소프트의 성격도 현재의 DC시장에 잘 매치된다고 말한다.

"레이싱 게임으로는 『세가랠리』가 있지만, DC로 나온 게임중 시가지를 무대로 하고, 실제차가 등장하는 레이싱은 이것이 처음일 겁니다. 6월24일에는 다른 인기 격투물도 발매되었습니다만, 매니아를 대상으로 한 내용이었죠. '실제로 볼 수 있는 자동차'라는 현실적인 캐릭터성이 히트를 불러일으킨 것이 아닌가 생각됩니다."

레이스 · 실제 자동차 게임에 대한 수요를 확실히 충족시킨 점, 그것이 레이싱게임 공백기에 등장 확실하게 히트한 것이었다.

"처음에는 이렇게까지 많이 팔릴 거라고는 예상치 못했습니다만, 하드웨어도 계속 판매되는 추세니 앞으로도 계속 사랑받는 게임이 되었으면 합니다."



DC본체의 가격인하와 동시에 발매된 것이 매상 상승을 불렀다 ▶

마케팅과 판촉활동의 함수 관계

지금, 인기 소프트에는 어떠한 변화가 일어나고 있는가를
전격왕 논설위원 후쿠이 요시유키(福井美行)씨에게 들어보았다

광 고 업 계

후쿠이 요시유키(福井美行)
아이디어, 집중력, 판매력입니다



● 이미지 공학 임원, 게임 광고·마케팅의 대가. 게임 업계의 앞날을 바라보는 통찰력 있는 논설로 유명하다. 앞으로 히트할 작품으로 『어디든지 함께』를 꼽고 있다고

속편도 팔리지 않는 시장에서는 홍보조차 효과가 없다?

최근의 게임업계에서 주목해야할 점은 속편이 잘 팔리지 않는다는 것입니다. 시리즈물은 어느 정도 안정성이 있으니 광고하기 쉽지 않습니까? 때문에 96년부터 97년경에는 시리즈물이 아닌 게임들은 좀처럼 발매되지 않았던 시절이 있었습니다. 기존 시장을 파고 들어가야 하는 '새 타이틀' 들과 '시리즈물'의 차가 계속해서 벌어져버린 것이지요. 그래서, 판매점 입장에서는 '보다 안정적이고, 고정 팬이 있는 게임을 중심으로 판매한다' 이런 생각을 하게 됩니다. 말하자면 양극화에 박차를 가한 셈이었죠. 그런데 요즘은 그 「안정적인 쪽」조차도 잘 판매되지 않는 상황입니다.

뭐, 스토리성이 강한 작품, 이를테면 『바이오』라든지 『FF』 등은 세계관을 살리면서 스토리만 변화시켜 전작과 차별화시키면 그럭저럭 팔리겠지만, 액션이라던가 퍼즐 등은 후속작이 전작과 거의 같은 모습을 보이게 되죠. 즉 『1편』만 즐겨도 충분하다고 느끼게 되는 게임이 너무 많습니다. 때문에 초대작 이외의 게임은 라이프 싸이클이 점점 짧아지고 있는 것이죠. 지금까지 안정권이라고 생각했던 속편물마저도 홍보를 꺼리는 상황이 되고 있습니다(표를 참조). 시리즈물이 히트하던 시절도 히트를 이끌어 낼 만한 대규모 홍보가 있었기 때문에 큰 수입을 올릴 수 있었던 것인데, 요즘은 홍보 물량과 판매량이 비례하지 않는 현상이 발생하기 시작한 것이죠. 이렇게 상황이 어려워지기만 한다면, 안심하고 게임을 만들거나, 프로젝트에 참가하기가 어렵게 됩니다. 즉, 요즘은 판촉활동이나 홍보마저도 고심하고 있는 시기라는 것이죠.

히트 소프트를 만들려면 코나미처럼 해라?

하지만, 그런 와중에도 잘 팔리는 게임은 있기 마련입니다. 최근 인기를 끄는 것은 축구 게임과 음악 게임입니다. 요즘 젊은이들이 축구와 음악을 좋아하는 것을 보면, 이것은 현실과 게임의 세계가 매우 가깝다는 것을 의미하고 있습니다. 모두 다같이 나이트 클럽에서 춤을 신나게 춘다거나, 월드컵을 보러 가는 것을 집에서 게임으로 할 수 있다는 것입니다. RPG라든가 어드벤처 게임의 히트를 별개로 치면, 「시리즈물」을 대신하는 히트 게임의 조건은 「유행」이 아닌가 생각됩니다. 지금, 코나미가 잘 나가고 있는 이유가 바로 이겁니다. 유행하는 것을 재빨리 캐치, 그 즉시 상품화하여 발매하는 전략을 취하고 있습니다. 풍부한 아이디어와 집중력, 순식간에 게임을 만들 수 있는 시스템을 가지고 있다는 것은 정말 대단한 것입니다. 게다가 코나미는 일본내에 600점포에 달하는 직판·직영점을 운영하고 있습니다. 판매력도 자금력도 메이커의 전략에 있어서 필수적인 요소인데 그것마저 코나미는 잘 갖추고 있는 셈입니다. 가끔씩 드는 생각이지만 SCE와 코나미는 가전제품 업계로 말하자면 소니와 마쯔시타와도 같은 관계를 보여줍니다. 소니가 선진적인 기술을 개발하면, 마쯔시타가 그것을 멋지게 상품화·판매하는 것처럼 말이죠(웃음).

●시리즈 타이틀(최신작과 전작)의 비교

타이틀	판매량	전작비	TV 광고	TV 방송
사가 프론티어	1,032,199	100	1579.1	94.2
사가 프론티어2	614,025	59.5	698.7	29.1
I.Q	611,274	100	2619.1	959.5
I.Q FINAL	364,497	60.0	2747.7	618.5
에이스 컴뱃2	513,919	100	1648.6	145.0
에이스 컴뱃3	343,041	66.8	10733.4	263.4
전차로 GO!	725,072	100	3530.3	10.7
전차로 GO! 2	450,407	62.1	3332.4	87.3
초코보의 이상한 던전	1,096,018	100	2367.0	276.2
초코보의 이상한 던전 2	729,832	66.6	869.3	977.4
버스트 어 무브	252,074	100	931.7	161.6
버스트 어 무브 2	177,712	70.5	407.5	327.0
월드 스타디움 2	380,660	100	973.0	358.9
월드 스타디움 3	269,657	70.8	964.5	326.2
파라파래퍼	671,675	100	1477.8	421.2
움재머라미	497,258	74.0	2494.3	1703.7
몬스터팜	708,030	100	838.5	159.3
몬스터팜 2	560,943	79.2	2046.2	190.4
레이지 레이서	854,179	100	838.5	298.1
R4	789,805	92.5	2265.2	496.5
파이널 판타지 Ⅶ	3,273,041	100	5786.3	0.0
파이널 판타지 Ⅷ	3,462,301	105.8	4186.3	1310.3
크래시 밴티크 2	630,206	100	5018.6	674.2
크래시 밴티크 3	1,033,513	164.0	4218.1	924.9

▲ 표는 「TV GAME PRESS」를 인용한 것이다. 「TV 광고」와 「TV 방송」의 단위는 시청률 점수를 의미한다. 「전작비」의 단위는 %

후쿠이가 생각하는 앞으로 히트할 소프트의 중요 조건

지금부터는 확실한 「경영 전략」을 가지고 있는 회사가 강세를 보일 것입니다. 그 속에는 영업력, 기획력, 자금력도 당연히 포함됩니다. 작은 회사라면, 큰 회사에게 스폰서가 되어달라고 부탁하는 방법도 있습니다. 지금부터는 생산 능력이 중요시되는 시대라고 할 수 있습니다.

그리고 개인적으로 '디바이스'가 중요시될 것이라고 생각합니다. 디바이스란 컨트롤러를 말하는데, 아케이드의 대형 머신처럼 그것을 이용하는 것만으로 유저가 몰입하게 되는 물건을 만들어야 합니다. 딱 꼬집어 어떤 것이라고 말씀드릴 수는 없지만, 그러한 것을 만들려고 노력하는 가운데 새로운 뭔가가 태어날 수 있겠죠.



▲ 현재 밀리온셀러를 다수 발매한 코나미. 히트 요인은 「유행과 일치하는 소프트 제작과 판매력」이라고 분석한다

「히트 소프트」의 법칙은 바로 이것

지금까지 여러사람의 의견을 들어보면 「히트 소프트」의 조건을 추상적으로나마 파악해 보았다. 그러면 이 조건에 부합되는 이 시대의 이상적인 「히트 소프트」란 무엇일까? 그 예상도를 그려본다

히트 소프트의 조건은 「유행」 따라잡기

각 판매점, 유통업자, 그리고 광고업계. 각 분야의 사람들에게 들은 말들을 종합하면, 현재 플레이어들이 바라는 이상적인 게임은 일반사회에서 유행하고 있는 것과 융합된 소프트라고 할 수 있다. 여기서 다시 한번 〈두번째 페이지〉의 그래프를 보도록 하자. 우선 '97년의 육성 시뮬레이션 붐에 대해 살펴보면, 바로 전 해에 휴대 게임 『타마고치』가 공전의 히트를 기록한 바 있었다. 즉, 육성 시뮬레이션 게임 히트의 요인은 『타마고치』를 통해 '게임 속에서 무언가를 키우는 즐거움'을 알게 된 라이트 유저들이 그 즐거움을 비디오게임 소프트에서 찾으려 하는 과정에서 일어난 것이라고 분석할 수 있다. 『게임에서 발견!! 타마고치』는 말할 것도 없고, 『몬스터 팜』은 갖고 있는 음악 CD로부터 몬스터를 만들어 낸다는 라이트 유저의 취향에 맞는 발상이 추가되어 있다. 『더비스타리온』의 히트는 「타마고치」와는 다른 맥락이지만, 그것도 '경마의 인기'라고 하는 「유행」을 잡은 작품이다.

98년의 ETC에 있어서는 「유행」이라는 조건이 더욱 세분화된다. 『비트매니아』는 『파라파랩퍼』 『버스트 어 무브』로 시작된 음악 게임의 열기를 '오락실과 연계', '참신한 컨트롤러' 등을 통해 더욱 뜨겁게 만든 경우이다. 『전차로 GO!』는「어렸을 적에 운전사가 되고 싶었다」라는 변치 않는 마음속의 유행, 「꿈」을 이루어 주는 게임이었다. 『피카츄 겐키데츄』와 『포켓몬스타디움』의 히트는 당연히 「피카츄」가 인기를 끌고있는 시대의 흐름에 의한 것이다. 그렇다. 현재 인기 소프트의 조건은 틀림없이 「유행」인 것이다. 하지만 유행이라고 하는 것은 살아움직이 듯 시시각각 변화하는 것이다. 플레이어들의 입맛이 다양화되고 상품의 생명력이 짧아진 현재, 플레이어의 흥미를 특정한 상품으로 계속 향하게 한다는 것은 매우 어려운 일이다. 어떤 판매 체인점의 구매담당은 이렇게 말했다. "요즘은 시계도 운동화도 쓸데없다. 유행되고 있는 물건이 없다. 이것은 우리 입장에선 매우 무서운 일이다."

판매점이 바라는 이상적인 소프트란

눈에 보이는 유행이 없다고 해도, 판매점은 항상 게임을 판매하지 않으면 안 된다. 플레이어와 직접 대면하게 되는 판매점은 그런 현상을 가장



●히트 소프트는 이렇게 해서 태어난다



빨리 탐지하고 나름대로의 전략을 세우고 있다. 그것이 바로 '플레이어의 탐색'이다. 플레이어들이 지금 무엇에 흥미를 갖고 있으며, 어떠한 게임을 즐기고 싶어하는가 하는 것들을 정확히 파악하기 위해 노력하는 것이다.

어떤 판매점에서는 실제로 고객으로부터의 직접적인 의견을 듣고, 그것을 바탕으로 물량이나 판매 소프트의 종류를 정하고 있다. 게다가 회원의 구매 경향을 조사, 그 사람이 좋아할 만한 타이틀을 골라서 홍보물을 보내기도 한다. 또한 후쿠이씨가 언급했던 코나미 전략에 있어서도, 조사는 커다란 부분을 차지하고 있다. '자사내에 유통망을 가지고 있는 코나미는 영업사원이 직접 상점을 방문하여, 상점 직원들이나 플레이어의 의견을 직접 들을 수가 있다. 그 정보를 빨리 파악함으로써 시장에서 팔릴만한 소프트를 우선적으로 개발할 수 있게 된다'(후쿠이 요시유키).

최근 판매점에서는 플레이어가 흥미를 가질만한 게임을 파악한 뒤, 메이커와 공동으로 판촉활동을 기획, 전개해 나간다. 어떤 판매점에서 캐릭터 인형 등을 진열하여 부근의 어린이들에게 그 상품을 선전했던 것이 그 좋은 예이다.

하지만, 판매점에서도 모든 게임에 대해서 판촉활동을 기획할 수 있는 것은 아니다. 역시 「팔릴 것이다」라는 확신을 주는 게임만을 엄선하여, 그에 관해서만 판촉활동을 행하는 것이다.

각 판매점의 의견을 종합하여 타이틀 선택의 기준을 정리해 보면, 우선 「화제성」과 「참신함」, 그리고, 저연령층도 이해하기 쉬운 「간단 명료함」 등을 꼽을 수 있다. 물론 그중 무엇을 중요시하느냐는 각 판매점의 고객층에 따라 달라진다. 어린이 고객이 많은 판매점에서는 「간단 명료함」을, 젊은이 중심의 판매점에서는 「화제성」을, 그리고 매니아 유저가 많은 판매점에서는 「참신함」을 내세우는 식으로 각각의 상황에 맞는 요소를 게임소프트에서 찾게 되는 것이다.

소비자의 다양한 입맛에 대한 메이커의 발빠른 대응이 필요하다

결과적으로 현재의 게임업계에서는, 라이트 유저 측은 「유행」에 맞는 소프트를 원하고, 판매점은 판매 기획에 따라 「화제성」,「참신함」,「간단 명료함」을 원하고 있다. 다시 말해 게임의 수요가 다양하게 세분화된 시기라고 할 수 있다. 현재의 경향에 발맞춘 전형적인 스타일은 올해 대히트를 기록한 『DDR』이다. 이 게임은 플레이어, 판매점의 양방이 요구하는 조건을 거의 충족시키는 모범적인 게임이라고 할 수 있다. 그밖에 『어디든지 함께』처럼 「간단 명료함」과 「참신함」이 들어있는 소프트나, 후쿠이씨가 말한 것처럼 디바이스(컨트롤러나, 휴대장치 등)를 효과적으로 이용하는 소프트도 앞으로의 게임업계에 새로운 방향성을 제시할 것이다.

그리고, 이들 타이틀을 볼 때 현재의 메이커들에게 가장 필요한 것은 「기획력」이라고 말할 수 있다. 이 기획력이란 플레이어와 판매점의 의견을 살린 게임을 만드는 능력을 의미하는 것이다. 물론 메이커 쪽에서도 '만들고 싶은 게임'은 있을 것이다. 하지만 플레이어의 희망, 판매점의 노력을 무시해서는 안된다. 이들의 철저한 조사에 의한 마케팅이야말로 히트 소프트를 만드는 첫걸음이 아닐까? 하지만 「지금 이것이 잘 판매되고 있다」고 해서 두 마리의 토끼를 쫓으려 해서는 안된다. 속편 게임도 잘 팔리지 않는 요즘, 그러한 안이한 수법은 통용되지 않는다. 각자의 발상을 이용 「유행」, 「화제성」, 「참신함」, 「간단 명료함」 등의 요소를 어떻게 집어넣을지, 여러 회사가 이미 실시하고 있듯, 변화하는 시대의 수요에 신속히 대응하는 것도 소비자를 붙들어 매기 위해 메이커가 짊어져야 하는 사명이 아닐까 싶다.

●인기 판매 소프트의 법칙 -99년 하반기, 조건을 충족한 이 소프트에 주목!!

유행 · 화제성

『DDR 2nd MIX』(PS · 왼쪽 상 사진)는 아케이드와 집을 하나로 묶었다는 점과 음악게임이 유행하는 시기에 등장했다는 것이 히트의 요인이었다. 앞으로는 2000년 올림픽을 겨냥한 야구, 축구 등의 스포츠 게임 붐도 예상할 수 있다. 『버추어 스트라이커 2 DC』(DC · 오른쪽 상 사진)





참신함 · 기획력

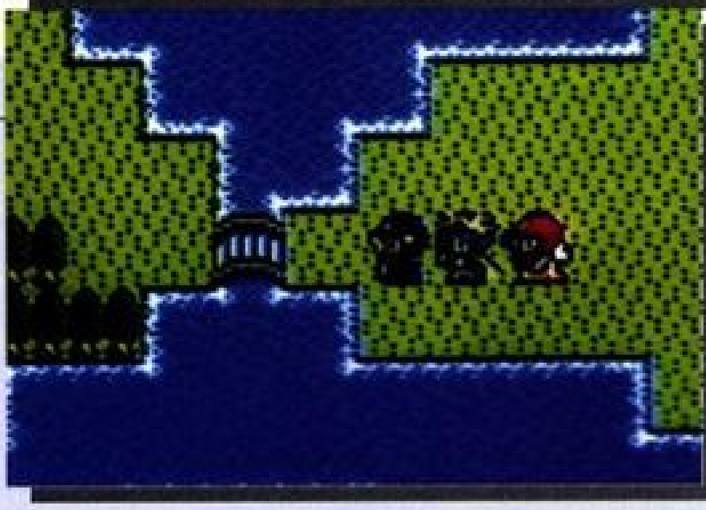
『타마고치』가 그랬듯 쉽고 참신한 기획이 넘치는 소프트 『어디든지 함께』(PS · 왼쪽 중 사진)는 라이트 유저도 충분히 매력을 느낄만한 게임이다. 히트여부는 미지수지만 기대를 모으는 네트워크 게임 쪽은『모여라! 구루구루 온천』(DC · 오른쪽 중 사진)처럼 접하기 쉽게 만드는 것이 중요할 듯.





간단 명료 · 대중성

지명도는 말이 필요 없다. 『DQ 몬스터즈』는 리메이크작이었지만 GB의 '휴대가능'이라는 장점을 살려 큰 히트를 기록했다. 『드래곤퀘스트 Ⅰ · Ⅱ』(GB · 왼쪽 하 사진)와 『그랜트리스모 2』(PS · 오른쪽 하 사진)는 소프트의 질적 향상을 '속편 불황'의 타개책으로 삼고 있다.





Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 파이널 판타지 8

RPG/스퀘어/99년 4월 1일/7,800엔



담당자 멘트

질리도록 1위권에 붙어있는 FF8의 독주를 보니 할 말이 없어지는군요. 현재 가장 호황기를 누리고 있는 플스에 할 만한 게임이 그렇게 없는 건 아닐텐데…. 게임도 이제는 유행을 타는 걸까요? 남하는 게임이라고 무조건 따라하는 자세는 지양해야하지 않을까하는 생각이 드네요.

2 성검 전설-레전드 오브 마나



RRPG/스퀘어
99년 7월 15일/6,800엔

3 디노 크라이시스
패닉호러/캡콤/7월 1일/5,800엔

4 그랜디아
RPG/게임아츠/99년 6월 24일/5,800엔

5 실황 파워풀 프로야구99
스포츠/코나미/99년 7월 29일 /5,800엔

6 사가 프론티어2
RPG/스퀘어/ 99년 4월 1일/6,800엔

7 에이스 컴뱃 3
슈팅/남코/99년 5월 27일/6,800엔

8 페르소나2
RPG/아틀라스/99년 6월 24일/6,800엔

9 비트 매니아 고타 믹스
리듬액션/코나미/99년 5월 27일/2,800엔

10 카드 캡터 사쿠라
ETC/아리카/99년 8월 5일/ 6,300엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 던전즈&드래곤즈 컬렉션

SS/액션/캡콤/99년 3월 4일/5,800엔



담당자 멘트

DC 가격 인하와 함께 여러 소프트가 등장했지만 아직까지 던전즈&드래곤즈의 독주를 막을 타이틀은 발매되지 않고 있습니다. 분명 세가의 차세대기는 '드림 캐스트'일 터인데…. 하지만 이번 달에 「씨맨과 「프로야구팀을 만들자」, 「소울 칼리버」가 발매되었으니 다음달의 순위 대결이 기대 됩니다.

2 버추어 파이터 3tb



DC/격투액션/세가/
98년 11월 27일/5,800엔

3 더 하우스 오브 더 데드 2
DC/건슈팅/세가/99년 3월 25일/5,800엔

4 소울 칼리버
DC/격투액션/남코/99년 8월5일/5,800엔

5 프렌즈
SS/어드벤쳐/99년 4월 29일/7,800엔

6 슈퍼 로봇대전 F 완결편
SS/S.RPG/반프레스토/98년 4월 25일

7 소닉 어드벤처
DC/액션/세가/98년 12월 23일/5,800엔

8 세가랠리2
DC/레이싱/세가/99년 1월 14일/5,800엔

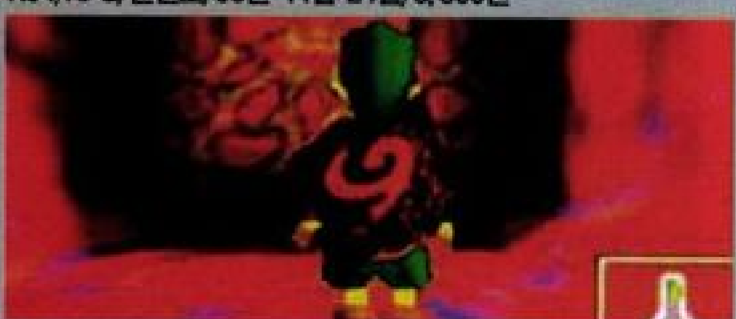
9 다이너마이트 형사2
DC/액션/세가/99년 5월 27일/5,800엔

10 킹 오브 파이터즈 드림매치 1999
DC/대전 액션/99년 6월 24일/5,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 젤다의 전설 -시간의 오카리나-

N64/RPG/닌텐도/98년 11월 21일/6,800엔



담당자 멘트

불멸의 신화 「젤다의 전설-시간의 오카리나」가 여전히 1위를 고수하는 가운데 느닷없이 「포켓 몬스터」가 순위에 진입하였습니다. 아무리 젤다의 전설이 완성도가 높다고 해도 이런 식으로 가다가는 N64의 앞날이 걱정입니다. 다음달에는 닌텐도64를 먹여 살리는 코나미의 「하이브리드 헤븐」에 희망을 걸어 봅시다.

2 실황 축구-프랑스 월드컵 98



N64/스포츠/코나미/98년 6월 4일
/7,800엔

3 실황 파워풀 프로야구 6
N64/스포츠/코나미/99년 3월 25일/7,800엔

4 포켓 몬스터
GB/RPG/닌텐도/96년 2월 27일 /3900엔

5 오우거 배틀 64
N64/S.RPG/퀘스트/7월 14일/7,800엔

6 드래곤 퀘스트 몬스터즈 GB
GB/RPG/에닉스/98년 9월 25일/ 4,900엔

7 포켓몬 스타디움2
N64/ETC/닌텐도/99년 4월 30일/ 5,800엔

8 신세기 에반게리온
N64/액션/반다이/99년 6월 25일/8,800엔

9 젤다의 전설- 꿈꾸는 섬 DX
GBC/RPG/닌텐도/98년 12월 12일 3,500엔

10 슈퍼 마리오 64
N64/액션 어드벤처/닌텐도/96년 6월 23일/9,800엔

: 지난달과 동일 : 새로 순위 진입 : 지난달보다 내려감 : 지난달보다 올라감

■ 통계 기간: 1999년 8월 1일 ~ 8월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 99년 9월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 철권TT
격투액션/남코



담당자 멘트
아케이드는 당연 철권TT의 1위 랭크가 눈에 띄는군요. 그리고 항상 국내에서 1위 자리를 놓고 다투는 더 킹 오브 파이터즈'99도 새로 3위에 랭크되었습니다. 그 외 여전히 리듬 액션이 강세를 보이는 한달이었습니다.

2 철권 3

격투액션/남코

3 더 킹 오브 파이터즈99
격투액션/SNK

4 소울 칼리버
격투액션/남코

5 댄스댄스 레볼루션
리듬액션/코나미

6 하우스 오브더 데드2
건슈팅/세가

7 킹 오브 파이터즈98
격투액션/SNK

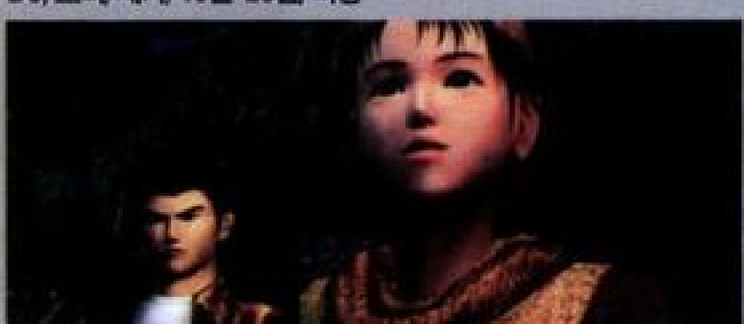
8 EZ2DJ
리듬액션/어뮤즈월드

9 버추어 파이터 3
격투액션/세가

10 비트 매니아 컴플리트 MIX
리듬액션/코나미

기대 소프트 Top 10

1 셴무
DC/프리/세가/10월 28일/미정



담당자 멘트
지난달 기대 소프트의 1위와 2위인 철권TT와 더 킹 오브 파이터즈'99가 발매된 후 셴무가 기대순위 1위에 당당히 랭크되었습니다. 그 외 지난달의 신작 타이틀의 대거소개 때문인지 4개의 새로운 타이틀이 올라왔습니다. 다음달의 순위변화도 기대됩니다.

2 포켓 몬스터 금·은

GBC/RPG/닌텐도/9월예정

3 바이오 하자드 3
PS/ADV/캡콤/9월22일

4 데드 오어 얼라이브 2
ARC/격투액션/테크모/미정

5 드래곤 퀘스트 7
PS/RPG/에닉스/미정

6 프론트 미션 3rd
PS/S, RPG/스퀘어/9월2일

7 원백
N64/액션/코에이/10월 1일

8 그랜트리스모2
PS/레이싱/SCEI/9월 예정

9 소울 칼리버
DC/대전액션/남코/발매중

10 크로노 크로스
PS/RPG/스퀘어/미정

프리랭킹 · 포켓 몬스터의 여러가지 관련 상품중 가장 가지고 싶은 것이 있다면? Top 10

1 피카츄 인형(피규어)



담당자 멘트
이번 달에도 애독자 엽서에서 추출해 냈습니다. 역시나 우려하던 대로 '저는 피카츄 밖에 모르는데요' 하는 독자가 가장 많았습니다. 그래서인지 대다수의 독자분이 피카츄의 관련 상품을 갖고 싶다고 하시는 군요. 하지만 포켓 몬스터에는 피카츄 말고도 인기 캐릭터가 많다는 사실을 알아두시길….

2 키홀더 4%


3 트레이닝 카드 3%

4 저금통 2%

5 포켓몬 램프 1.7%

6 포켓몬스터 미니 게임기 1.3%

7 손수건 1%

8 GB용 소프트 0.7%

9 포켓몬스터 빵 0.2%

10 포켓몬 프라모델 0.1%

파워 나침반

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

오른쪽에 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열 한 단계(숫자가 높을 수록 추천도가 높다)로 구분된다. 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부' 보다는 '플레이여부' 로 생각하자.
망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

A. 카드 캡터 사쿠라

PS/아리카/ETC/8월5일



B. 투신전 昴(스바루)



C. 실황 J리그 1999 퍼펙트 스트라이커2





「야수는 배가 고파도 절대 풀을 뜯지 않는다」라는 말처럼 아무리 게임이 고파도 B급 이하의 게임은 철저히 배격하는 사나이. 「야수는 잡힌은 먹이를 놓치지 않는다」라는 말처럼 한 번 선택한 게임은 극에 다다르고야 마는 사나이. 버파 4가 나오지 않아 세상에서 가장 고독한 사나이, 군입대를 앞두고 한없이 방황하는 사나이. 사랑이란 이름이 보이는 가슴아픈 장열이라 고 생각하는 사나이, 털이 외로워 부어잡고 벽치는 사나이…,

GO,GO,GO! : 대전 격투, 액션, 리듬액션

Speciality : 버파 시리즈, 실황야구, BM, EZ2 DJ

Sanai Wolf

A — 3

달갑지 않다. 어이하여 그들은 미취학 아동들이나 좋아할 만한 캐릭터 때문에 열광하는가. 애니부터 게임까지 모든 걸 이해할 수 없다. 물론 다양성과 개성은 인정한다. 충분히 그 귀여움에 반할 수 있다. 하지만 나이에 걸맞지 않은, 기형적 오버매니아에게는 반감만 느낄 뿐. 나는 이따위 젖내물씬 유치극치 캐릭터물 게임에게까지 가치를 부여할 만큼 관대하지 않다. 하지만 게임이 아닌 캐릭터상품 정도로 본다면… 「뭐, 좋아하는 사람들은 좋아할 것 같다」

B — 0

도저히 눈·뜨·고·봐·줄·수·가·없·다…. 「타카라」하면 입에 담기조차 역겨울 정도로 저주하는 메이커였고 투신전 스바루로 인해 그 생각에 확신을 더할 수 있었다. 아무리 일본 게임지에서 적당한 점수를 주었더라도, 심지어 예수 부처가 환생해 좋은 점수를 주더라도 쓰레기라는 내 생각에 변함은 없다. 혹자는 캐릭터성이니 스토리, 미니 게임 운운하지만, 이건 대전액션이고 나는 대전액션 리뷰어의 시각에서 평가할 뿐. 투신전 매니아에게 욕을 먹는 한이 있어도 쓰레기 앞에서 현실과 타협하지는 않겠다.

C — 7

"누가 야구 하쟀지 축구 하쟀어!!" 라고 다른 리뷰어들에게 구박을 잘했지만 곧 사과를 하게 되었다. 역시 같은 실황 시리즈이니 만큼 축구 게임들 중에서도 높은 완성도를 보이고 있다. 실황축구에서는 처음 도입된 석세스 모드는 실황야구처럼 땀과 눈물과 감동의 사나이 인간 드라마를 보여주지는 못하지만 대충 비슷한 노력은 보였다. 각 팀에 숨어 있는(?) 「한국 선수를 찾기」도 재미있다.



세상에는 두 가지 인간이 있다. 미소녀 게임을 즐기는 사람과 그렇지 못하는 사람. 그리고 세상에는 두 가지 게임이 있다. 미소녀 게임과 그렇지 못한 게임. 당신은 어떤 부류에 속하는가? 본인은 간단히 말해 전자의 부류에 전자의 게임만을 즐기며, 만약 당신이 미소녀 게임을 좋아하지 않는다면 그냥 조용히 페이지를 넘기거나 다음 리뷰어로 넘어 가기를 권한다.

GO,GO,GO! : 미소녀 게임 ONLY

Speciality : 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노

프리티♡사미

A — 10

미소녀 게임을 좋아하는 본인에게 있어 「만나고 싶어서」가 아직 발매되지 않은 시점에서 이 게임은 이 달의 구입추천 1순위로 꼽고싶다. 이 게임에 너스레는 필요 없다. 당신이 「카드캡터 체리」가 아닌 「카드캡터 사쿠라」의 팬이라면 당연히 사야한다. 돈이 없다면 일수를 꾸어서라도 사야한다. 지금 구입을 망설이고 있는 당신! 당신은 진정한 사쿠라의 팬이 아니다! 당장 사라! 이 게임은 완벽하다! 정말로 완벽하다! 아니 단점이 하나 있다! 바로 리메이링팡이 안나온다는 점! 메이링짱을 돌려줘~. 그럼 다함께 외쳐볼까? 레리~즈

B — 5

일단 최신작답게 멋진 오프닝이 들어가 있으며 투신전의 가장 큰 장점인 스토리도 재현된다. 이 스토리 모드 때문에 본인도 모든 시리즈를 가지고 있다. 또한 캐릭터성도 좋고(미소녀가 나온다) 미니 게임도 재미있다. 그러고 보니 장점만 얘기했는데, 물론 단점도 있다. 하지만 그 단점이 너무 많아 전부 나열할 수 없다는 게 마음 아플 뿐. 그래서 이 게임의 단점을 한마디로 요약하겠다. 격투액션이라는 장르의 본질을 무시한 타카라가 정말 싫어진다. 더 이상은 말하고 싶지 않다.

C — 8

축구라… 간단히 말해 본인은 축구게임은 별로 좋아하지 않는다. 그러고 보니 스포츠 게임자체를 좋아하지 않는다. 하지만! 재미있다. 전작들을 거의 못해봐서 비교는 못해주겠지만 사서 후회할 게임은 아니라고 본다. 거기다 실황야구에서 대 호평을 받은 석세스 모드도 들어있고… 결론은 간단하다. 나 같은 미소녀 매니아도 재미있게 즐겼다. 더 이상 말이 필요한가?



변태와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 세상에 잘 드러나지 않는 게임을 골라 즐기며 높은 난이도의 게임을 싫어한다. 대전액션과 엔터에는 영 약한 면모를 보인다. 한 번 마음에 든 게임은 많게는 4,5회 이상 엔딩을 본다. 최근 세인(世人)들에게 "당신은 자기 자신을 가장 싫어하나" 라는 오해를 사고 있어 살기가 불편한 상태.

GO,GO,GO! : RPG, 어드벤처, 퍼즐

Speciality : 유구환상곡 시리즈, FF3, 봄버맨시리즈

防塵

A — 6

일단은 TV판과 스토리 및 사용 애니메이션이 완전 동일하다는 점에서 구입할 가치는 충분히 있다. 특별한 장르가 정해진 것이 아닌 여러 가지 미니 게임이 모여서 하나의 게임을 이루고 있지만 예전에 나왔던 G2G0IG 보다는 그나마 괜찮은 게임성을 보여준다. 캐릭터 게임의 특성상 할 사람만 하게되는 전형적인 케이스로 게임이라기 보다는 하나의 캐릭터 상품이라고 생각하면 이해가 빠를 것. 사쿠라를 싫어하는 사람에게는 구입을 자제할 것을 권한다.

B — 2

미리 말해 두지만 나는 투신전 팬이다. 기종 불문하고 즐겼고 또 모았다. 그래서 스바루를 플레이해 본 본 필자는 7일간 드렁크 상태에 빠지고 말았다. 퇴화된 그래픽, 적어진 캐릭터, 프레임이 의심되는 움직임, 어색한 포즈, 투신전 특유의 걸출한 스토리도 빛을 잃고 오히려 GOODS MODE를 클리어하면 등장하는 미니 게임이 본 게임보다 더 재미있다(상대평가임). 참고로 위의 한자는 묘라고 읽는다. 묘? 묘? 하하하! 자, 한자 공부나 할까!? 별자리 묘(昴)!!!!(반쯤 미쳤음). 투신전 시리즈에게 이런 점수를 주는 내가 너무 밉다. 슬퍼….

C — 5

스포츠 게임은 가끔 즐기는지라 플레이에만도 상당히 애를 먹었다. 하지만 재미는 있었던 작품. 실황야구 시리즈처럼 석세스 모드가 도입되어 있지만 그 정도의 게임성을 보여주지 못하는 데다가 난이도도 높은 것이 불만점이다. 또한 왜 이랬을까? 라는 생각이 들 정도로 메뉴 화면과 각종 선택화면을 보기가 힘들다는 것도 상당한 문제점으로 지적된다. 하지만 「하이브리드 헤븐」을 사기 싫은, 신 소프트 구매를 원하는 N64 유저라면 선택의 여지가 없을 것.



잡식성 게이머. 어릴 적부터 오락을 해온 덕에 3D 게임에 대한 본질적인 거부감을 가지고 있었으나 최근 '잡식성' 이라는 명칭이 어울릴 정도로 장르를 불문하는 경향을 가지게 되었다. 이거저거 해보다가 한가지 게임이 맘에 들면 남들이 다 질려서 그만둘 때까지 그 게임만 파고든다.

GO,GO,GO! : 음악게임, 스포츠, 2D게임

Speciality : FF4, 실황 축구

MIDIST

A — 3

카드캡터 사쿠라의 원작을 접하지 못한지라 원작과 같다고 하여 매니아들이 열광하는 모습을 이해할 수가 없다. 일러스트로 접한 사쿠라와 게임 속의 캐릭터 디자인이 사뭇 다른 점에 대한 괴리감(물론 동영상 파트는 제외). 역시 미소녀물이라면 시종일관 풀화면 그래픽으로 나오는 것이 아니면! 억지로 플레이해 보지만 이내 흥미를 잃고 말았다. 팬들의 캐릭터 상품이 아니고 그냥 게임으로 받아들인다고 해도 좋은 점수를 주기는 어려울 듯.

B — 1

투신전 시리즈야말로 PS 발매 초기에 수많은 이에게 거금을 투자하게 했던 게임이니 만큼 다소 기대. 하지만…. 2에서처럼 엽기적인 실사 오프닝이라도 집어넣어 주었으면 웃을 기분이라도 들텐데. 마치 예전 MSX 등에서 볼 수 있었던 동인 스프트 같은 분위기마저 들게 한다(물론 당시의 동인 소프트는 나름대로 놀라운 완성도를 보인 것이었지만…). 오프닝 애니메이션은 이제 식상할 대로 식상한 분위기, 아무 것도 해보고 싶지 않게 만드는 묘한 조작감. 그러고 보니 어감부터 안 좋잖아! 스바루?

C — 6

'월드컵 98' 발매후에 제작진들이 모두 회사를 떠나버린 걸까? 우선 조작감은 J리그 퍼펙트 스트라이커로 퇴보해 버렸다. 실황98에서 상대를 무지하게 애먹였던 공중 스루 패스도 없다. 퇴보인가…라고 생각해보면 98에서 처음 도입된 킥의 높이 조절 시스템은 채용되었고, 모션도 다소 추가되었다. 플레이를 해보면 전체적으로 현실적인 축구와 더 가까워졌다는 느낌을 주지만, 실황 시리즈에서만 맛볼 수 있던 시원한 맛이 다소 떨어진다. 석세스는 부수적인 모드라는 느낌. 실황야구의 것처럼 몰입감을 주지는 못한다.

DC 기근은 소울 칼리버라는 단비로 어느 정도 해소됐고 PS 소프트도 봇물 터지듯. 거기에 아직 KOF와 철권 태크 토너먼트의 영향이 가시지도 않은 게임센터에 이번엔 체감 머신 신작도 등장! 리뷰 소프트를 무엇으로 정해야 할 지 고민했던 8월이었다. 리뷰작에 포함되지 않은 「리얼 로봇 전선」, 「모두의 골프 2」, 「기타 프릭스(PS)」, 「DDR 2nd MIX」등등도 충분히 '팔리는' 그리고 '살만한' 소프트. N64 유저들은 아직도 인내와 고뇌의 시간을 살고 있겠지만 「오우거 배틀 64」라는 크고 단단하고 만족스러운 놈이 있다는 것을 위안으로 삼기를. 어쨌든 8월의 게이머들은 주머니 사정만 된다면 행복한 한 달이 되시겠습니다 그려.

D. 소울 칼리버



9

그리 즐기지는 않았지만 예전부터 솔칼의 게임성 하나는 인정해 주고 있었던 나. 얼마 전 DC용을 며칠간 플레이해보고 솔칼에 상당한 호감을, 남코의 기술력에 경외심을 갖게 되었다. 일단 대전 자체의 게임성(심리공방의 심오함, 밸런싱 등)은 예전부터 충분히 인정해 오고 있던 터이니 문제 될 것이 없고, 거기에 현존하는 대전게임 중 최고를 자랑하는 버파3의 그것을 훌쩍 넘어버린 그래픽. 후후… 님은 언제 돌아오시려나. 버파4 기다리며 오늘밤도 눈물로 지새운다.

9

어차피 여기서 떠들어대도 다른 사람들도 모두 같은 말을 할테니 본인은 간단히 말하겠다. 미소녀 게임만을 하는 본인이 '유일하게' 좋아하는 대전 게임은 버추어 파이터 3. 다른 대전 게임은 거들떠 보지도 않았다. 하지만 그런 나에게 DC용 소울 칼리버는 신선한 충격이었다. 이 게임에서는 도저히 흠을 잡을 수 없다. 완벽하다! 일본 유력지 '패미통'에서 40점 만점을 준 이유를 알 수 있다(솔칼이 젤다64이후 유일하게 만점을 받은 소프트이다).

8

격투 게임을 싫어하는 본인이지만 이 게임은 게임 외적인 재미도 충무장하고 있다. 일단 게임 자체의 재미와 아케이드의 것을 멀리 저 멀리 뛰어넘어 버린 캐릭터 그래픽, 거기에다 소울 엣지의 「엣지 마스터 모드」를 연상시키는 「미션 배틀」모드와 그에 따른 여러 가지 볼거리, 오프닝 편집과 뿐뿌 색깔 바꾸기 등등의 경파의 미학까지. 단점을 잡을 여러 가지 트집거리를 꼽아 보았지만 없어…. 나의 패배를 인정하기로 한다. 동봉된 셴무 체험판은 소장가치를 100%에서 200%로 높여준다.

10

SEGA가 못한 것을 NAMCO가 해냈다.

E. 프로야구 팀을 만들자!



8

드디어 실황 파워풀 프로야구의 마수에서 벗어날 수 있게 되었다. 그러나 '프로야구팀을 만들자!'라는 새로운 마수에 걸려들었다. 당신이 야구를 좋아한다면 상당히 재미있고 일본야구에 관심이 많다면 세상에서 제일 재미있다. 단! 단순한 '스포츠게임 매니아'에게는 절대 비 추천작이다. 이건 스포츠게임이 아니라 스포츠 경영 시뮬레이션게임이므로. '프로야구팀으로 놀자!'를 기다릴 것!

6

싫다! 정말 싫다! 어째서 이번 달에는 미소녀 게임의 비중이 이다지도 적은 것이냐. 누누히 말하지만 본인은 미소녀 게임만 즐긴다. 그래도 리뷰를 위해 열심히 플레이하였다. 그러나 막상 해보니 어랏! 경영 시뮬레이션도 나름대로 재밌군…이라는 결론이 나왔다. 하지만 역시 미소녀 게임이 아니면…

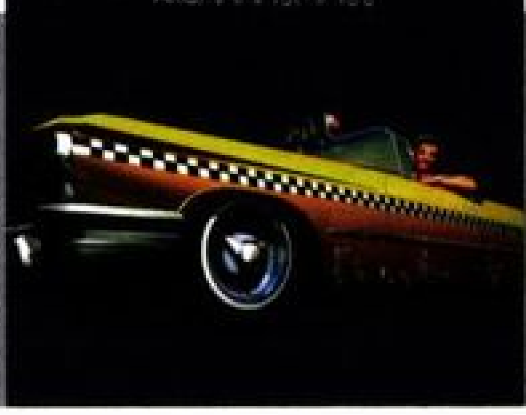
6

비록 실제로 야구는 즐길 수 없지만 실황 야구의 유일한 라이벌이라고 생각될 정도의 재미를 자랑하는 괴물 소프트. 기본적으로 일본 야구의 모든 선수와 용모를 재현해 놓았고 실황 중계는 실황 야구와 동급 내지는 이상의 수준이다. 선수를 만드는 것은 석세스와는 또 다른 재미를 제공하며 야구의 다른 면(팀 관리, 시설관리, 구단 경영, 선수 스카우트 등등)의 모습을 현존하는 소프트 중 가장 잘 표현했다. 유감이 있다면 어째서 야구 게임은 따로 발매 하나 하는 것(당연하지, 세가도 먹고살아야 하지 않겠어?).

7

액티브한 야구도 재밌다. 하지만 이놈의 재미 또한 부인할 수 없다. 구단경영과 선수육성 무척 다양한 파라미터와 재미를 줄 수 있는 다~~~양한 시스템을 가지고 있기 때문에 꽤 오랜 기간 플레이할 수 있는 게임이다. 그리고 로딩이 뜻하지 않게 길어 꽤 오랜 기간동안 플레이할 수 있는 게임이기도 하다. 우헤헤헤 이게 웬 로딩이람?

F. 크레이지 택시



7

남녀노소 재있고 동서고금 부담 없다! 일단 달려서 후딱 태우고 얼른 데려다주기만을 반복하는, 말만 들으면 세상에서 제일 단순한 게임일 것 같지만 사실 세상에서 제일 단순하다! 그런데 재밌다! 데이토나 USA나 세가 랠리처럼 0.001초 단축시켜 보려고 돈 버리고 성질 버릴 필요 없이 그저 DDR 기다리는 동안 한 판 밟아주면 그걸로 COOL! 물론 이 게임도 단단히 미쳐버린다면 0.001초라도 빨리 손님을 모셔드리기 위해 돈을 쏟아 붓게 될테지만….

7

세가의 세기말 레이싱 게임이 드디어 나와버렸다. 확실히 기존의 레이싱이라는 장르의 게임과는 조금은 차별성을 두었다고 본다. 이 게임을 간단히 표현하면, 신난다! 재밌다! 통쾌하다! 등등으로 표현된다. 때로는 이런 크레이지한(?) 택시의 운전기사가 되어 보는 것은 어떨지?

7

"교통신호? 시민의 안전? 그딴 거… 몰~라~." 라는 문장으로 표현되는, PS용 런어바웃 이래의 파괴 레이싱 게임. 손님의 빠른 수송은 미국 전체의 민권보다도 중요하다는 슬로건 아래 탄생된 건다리움 합금으로 만든 이 택시는 트럭, 버스, 건물, 심지어는 전동차와 충돌해도 흠집하나 나지 않으며 손님에게도 상처하나 나지 않는다(에잇! 세가의 택시는 괴물인가?). 아수라장이 무엇인가를 체험해주게 하는 게임이지만 자신이 실제로 플레이 할 때에는 엉망진창이 된 주위 경관을 잘 볼 수가 없기 때문에 구경하는 것이 더 재미있다(본인은).

8

현실성을 배제한 재미를 느낄 수 있다. 유쾌한 폭력성이 만재해 있으나 사회로의 악영향은 염려되지 않는 작품이다. 실제로 차를 운행하며 느낄 수 있는 감각과는 많은 차이가 있으나 이것은 감점요인이 될 수는 없다고 본다. 분노와 미움으로 가득 찬 이들은 한판 플레이만으로 평정심을 찾을 수 있을 지도…. 일단 손님을 태워서 목적지에 데려다 주면 된다는 간단한 룰도 지나가다 '한 판? 펑거심'을 일으키기에 충분하다. DDR하기 전후에 한 두번은 땡겨주자.

G. 비트매니아 4th MIX



5

와~ 드디어 비트매니아가 슈퍼패미콤으로 이식됐다~ 라고 생각하게 될 정도의 화면구성. 컴플리트 믹스까지 이어오던 것에 괜히 손을 댔다가 긁어 부스럼을 만든 꼴. 곡 자체는 어렵다. 그리고 판정도 까다로워졌다. 하지만 게이지 증감 밸런싱에 완벽히 실패하여, 쉽게 말해 팍팍 오르고 틀려도 절대 떨어지지 않기에 남녀노소 막론하고 마지막 스테이지까지 갈 수 있다(연주의 난이도 세팅도 그리 문제가 되지 않는다). 하지만, 다소 정형화 된 EZ2DJ의 노트배열에서는 느낄 수 없는, BM특유의 리듬감만은 아직 살아있다.

6

난 리듬 액션 게임을 못한다. 그래서 3rd, 컴플리트 믹스도 그다지 플레이하지 않았다. 그래서 과연 전작에 비해 무엇이 좋아졌고 무엇이 달라졌는지 비교해 줄 수가 없다. 하지만 한가지 확실한 건 게임이 쉬워 졌다는 것이다. 정말 쉬워졌다. 그리고 「You Make Me」 「Brand New World」「Hunting For You」는 이런 류의 게임을 별로 좋아하지 않는 본인이라도 명곡이라는 걸 알 수 있다.

5

왜 일까? 이 정도로는 EZ2DJ의 상대가 될 수 없을 텐데…. 본 화면 구성은 PC용 BM98을 연상시킨다(GOOD이 GREAT 콤보에 포함되는 것이 결정적) + 좀 더 후지다. 판정, 특히 스크래치 판정은 비교도 안 되게 까다로워 졌지만 BAD나 POOR시에 떨어지는 게이지의 양이 너무 적어서 '아무나' 3스테이지는 갈 수 있다. 거기에다 곡 선택 화면이 너무 산만해서 가벼운 두통이 인다. 게다가 한번에 느낌이 오는 곡도 적다. 코나미의 리듬액션은 모두 좋아하지만 이번만큼은 객관적인 입장에 설 수밖에 없다. 코나미… 대체 왜 그러니!

3

신곡이 계속해서 추가되는 것은 좋은데, 어디까지 이런 식이어야 하는가 하는 생각이다. 오리지널 곡도 좋지만, 유행하고 있는 곡을 따와봐도 좋을 시기가 아닐까? 시기적으로 우리 나라에 늦게 등장한 때문에 GOTTA MIX의 뒷 북처럼 느껴지는 것도 피할 수 없는 운명…. 아… 나는 PC용 BM98로 이 노래 저 노래 두들겨 보는 게 훨씬 즐거울 지도 모른다고 생각해 버린다. 오락실용을 하는 이유는 단지 컨트롤러의 손 맛 때문일 뿐….

매니아 자격 시험

자… 이곳은 당신의 매니아도(度)를 체크해 보는 페이지이다. 비디오게임에 대해 '좀 하는 이들이라도' 진땀으로 얼룩질 페이지, 조소로 덤비다가 오열로 마무리 될 페이지, 기타의 신 지미 페이지! 당신은 이 관문을 통과해야만 비로소 초특급 매니아 대우를 받게 될 것이다. 자꾸만~ 자꾸만~ 해답 쪽으로 향하는 눈길일랑 붙들어 매고 1번부터 차근차근 풀어나가 보자.
당신의 매니아 지수는 과연?

- 90점 이상 : 나쁜 놈, 고로 배신자
- 70점 이상 : 양심은 있는 놈
- 50점 이상 : 착한 놈
- 49~31점 : 인간성이 무지 좋은 놈
- 30점 이하 : 바보

1.다음에 나오는 보기를 보고 공통점을 고르시오. (3.5점)

테그자　미야지 요이치　펠리시아　97년 게임대상
여신　다케모토 이즈미　장인정신　HIGH-MACS
"바람이 부는 장소는 그 누구도 결정할 수 없어. 자신의 운명은 자신이 개척하는 법"

①세가　②루나　③게임아츠　④그랜디아

2.다음에 나오는 지문의 내용을 시대별로 바르게 나열한 것은?(3.5점)

(가) '스페이스 인베이더'의 등장으로 인해서 '게임센터'가 출현하고 게임이 하나의 상품으로서 확고히 인정을 받아 그 뒤로 엄청난 속도로 발전하게 되었다.

(나) 세가는 업계 최초로 16비트 머신인 '메가드라이브'를 발매했는데 이것은 업소용과 같은 68000 CPU를 사용함으로써 아케이드 게임의 이식이 수월해졌고, 서드파티제도도 도입했다. 그리고 PC엔진은 세계 최초로 게임기용 CD-ROM 드라이브 'CD-ROMROM'을 발 매한다.

(다) PC엔진은 미국, 유럽 등지에서도 판매하게 되고, 연말에는 상위 기종인 'PC엔진 슈퍼 그래픽스'와 PC엔진의 염가판이 등장한다.
닌텐도는 휴대용 액정 게임기인 '미니 컴보이'를 발매한다.

(라) 닌텐도는 마땅한 기억매체가 없는 패미콤에 '패밀리 디스크 시스템'을 발매했으며 그 대응 소프트 1탄으로 패미콤 최초의 RPG인 「젤다의 전설」을 발매했다. 그리고 같은 해에 전설적인 게임 「드래곤 퀘스트」가 등장함으로써 이후 가정용 게임의 운명을 바꿔 버렸다.

① (가)-(나)-(다)-(라)　② (가)-(라)-(다)-(나)
③ (라)-(가)-(나)-(다)　④ (가)-(라)-(나)-(다)

3.다음에 나오는 보기 중 틀린 것은?(3.5점)

① 격투게임의 붐을 일으킨 결정적인 게임은 「스트리트 파이터 2」이다.
② 새턴판 「바이오 해저드」에도 엔딩보컬이 나온다.
③ 스타오션을 제작한 회사는 tri-Ace이다.
④ 「파이널 판타지8」의 주인공 스콜이 사용하는 무기는 '건 블레이드'이다.

4.다음에 나오는 보기 중 맞는 것은? (3.5점)

① 「메탈 슬러그」의 미인교관 소피아는 플레이어가 고를 수 있다.
② 1985년에 「악마성 드라큘라」시리즈의 최초작이 발매되었다.
③ 「데드 오어 얼라이브」는 모델2 기판으로 발매되었다.
④ 「트윙클 스타 스프라이트」는 PS로 이식되었다.

5.캡콤의 최강 캐릭터라 불리는 '고우키'가 출현하지 않은 작품은? (3.5점)

① X-MEN　② 슈퍼 퍼즐 파이터 Ⅱ X　③ 사이버 보츠
④ 슈퍼 스트리트 파이터2

6.다음에 나오는 예문을 읽고 맞는 것은 O, 틀린 것은 X를 선택하라.(개당 2점)

1) 「초인학원 고우카이저」는 테크노스 저팬의 마지막 작품이다. (O, X)
2) 알카드의 데뷔작은 「악마성 드라큘라X-월하의 야상곡」이다. (O, X)
3) PC-FX로 이식된 「Pia♥캐롯에 잘 오셨습니다!」는 18禁 소프트이다. (O, X)
4) 「도키메키 메모리얼」 드라마 시리즈는 3편까지 나와있다. (O, X)
5) 캡콤의 아케이드 기판 'CP 시스템 Ⅲ'는 CD-ROM을 사용한다. (O, X)
6) 「전국 블레이드 텐가이」는 PS로 이식되었다. (O, X)
7) 「사무라이 스피릿츠-하오마루 지옥변-」중 나코루루는 엔딩에서 죽는다. (O, X)
8) 「리플레인 러브」의 제작사는 아스키이다. (O, X)
9) 「에반겔리온」 관련 게임은 새턴으로만 발매되었다. (O, X)
10) 「버추어 파이터 4」의 여주인공은 우메노코우지 구구리이다. (O, X)

7.다음에 나오는 지문 속의 글을 읽고 해당하는 게임의 제목이 무엇인지 찾아내라.(3.5점)

신들이 세우고, 인간들이 사는 땅 말디아스. 그곳의 평화는 오래가지 못했다. 악의 형제 신 데스, 사루인, 쉐라하가 최강의 신 '에물'과 인간에게 도전해 올 것이다. 그 결과 데스와 사루인을 봉인시킬 수 있는 10개의 보석을 인간전사 '밀자'에게 주며 사루인을 봉인할 것을 명한다.
결국 밀자는 사루인의 봉인을 성공시켰고 10개의 보석과 신들의 싸움은 전설로 남았다.

①로맨싱 사가　②드래곤 포스　③샤이닝 포스　④랑그릿사

8.다음에 나오는 단어들을 보고 서로 관련 있는 것들끼리 연결시켜라.(개당 1점)

1) 버추어 파이터	㉠ 슈퍼 마리오
2) 미야모토 시게루	㉡ 바이오 해저드
3) Xenogears	㉢ 울프 호크필드
4) 윙키 소프트	㉣ 우로보로스
5) 좀비	㉤ 슈퍼로봇대전

9.이 게임의 제목은 무엇일까?(4점)

1) 배경은 서부시대
2) 은행에 침입하는 강도들을 물리쳐라!
3) 남자는 행동으로 보여준다
4) 판매는 세가, 제작은 산리츠
5) 물질만능 사회에서는 돈으로 모든 것을 해결하는가?
6) 당시로서도 그렇지만 지금 봐도 획기적인 시스템이다

10. 다음에 나오는 그림을 보고 공통적으로 연상되는 것이 무엇인지 적어보시오.(5점)









11. 다음에 나오는 질문을 읽고 정답을 적어보시오.(개당 3점)

1) 「제로」의 춘리가 입던 트레이닝복은 누가 입던 옷인가?

2) 「포켓파이터」에서 타바사가 가드를 할 때 방패로 쓰는 불쌍한 캐릭터는 누구?

3) 「스파」의 캐릭터가 출연하는 작품에 계속 고정 출연하다 한번 안 나온 캐릭터는?

4) 「제로1」의 가이 스테이지 배경에 나오는 편의점 간판에는 캡콤의 게임 제목이 쓰여있다. 무엇일까?

5) 베가님의 부하인 캐미양의 닉네임은?

6) 「포켓파이터」에서 펠리시아가 플래쉬 콤보를 쓸 때 코스프레하는 캐릭터를 전부 써라.

7) 가모프가 할 수 있는 유일한 말은?

8) 「제로3」에서 사쿠라가 특정캐릭터를 만나면 머리를 긁적이며 곤란한 표정을 짓는데 그렇다면 그 특정 캐릭터란 누구인가?

9) 히나타는 공수도를 어떻게 배웠나?

10) 도노반의 칼 이름은 무엇인가?

11) 「뱀파이어」에 등장하는 빅토르의 풀네임을 써라.

12) 「스파」시리즈 중 처음으로 '전도' 효과가 나온 작품은?

13) 「제로2」의 사쿠라 엔딩 중 사쿠라는 카메라로 류의 사진을 한 장 찍게 된다. 그러면 사진에서류는 어느 쪽으로 고개를 돌리고 있는가?

14) 「포켓파이터」에서 로즈가 배경에 등장하는 스테이지는 어디이며 로즈는 어느 쪽에 있는가?

15) 암살권의 달인 겐의 데뷔작은?

정답

1③, 2④, 3②, 4③, 5④, 6 -1) ○, 3) ×, 4) ○, 5) ○, 6) ○, 7) ×, 8) ○, 9) ×, 10) ×, 11) × 7①, 8-1)ⓒ, 2)ⓐ, 3)ⓓ, 4)ⓔ, 5)ⓑ, 9뱅크패닉, 10루나 이터널 블루, 11-1)춘리의 아버지, 2)메이 린, 3)켄, 4)손손, 5)킬러 비, 6)록맨, 가모프, 사스콰치, 캇파, 올바스, 7)가모~, 8)카린, 단, 9)통신교육, 10)다이네그, 11)빅토르 폰 겔덴하임, 12)제로1, 13)오른쪽, 14) BAR 스테이지, 왼쪽 끝 위, 15)「스트리트 파이터1」

풀이

1. 테그쟈 → 게임아츠의 데뷔작인 로봇 슈팅게임.
미야지 요이치 → 게임아츠 창립 5인방 중 하나로 현재 사장임.
펠리시아 → 「젤리아드」에 나오는 히로인 공주의 이름.
97년 게임대상 → 「그랜디아」.
여신 → 「루나」 시리즈에 나오는 상징적 존재 알테나 여신.
다케모토 이즈미 → 유미미믹스와 다이나 아이랑의 원화담당.
장인정신 → 아는 사람은 알겠지만 장인정신에 입각해 게임을 만드는 집단은 게임아츠.
새턴의 다이나 아이랑은 특히나….
HIGH-MACS → 「건그리폰」에 나오는 주인공격 기체로 일본 외인부대의 주력기.

2. (가) 「스페이스 인베이더」는 1978년에 등장해서 공전의 히트를 기록한 역사적 게임이다.
(나) 1988년 세가는 최초의 16비트 게임기인 메가드라이브를 만들었다.
같은 해에 PC 엔진은 세계 최초의 가정용 CD-ROM 드라이브를 만들어 시판했다.
(다) 1989년 게임기 시장의 3파전은 더욱 치열해졌는데 PC엔진은 해외시장으로 뻗어 나갔으며, 닌텐도는 전설의 휴대용 게임기 '미니 컴보이'를 만들어 테트리스와 동시 발매함으로써 엄청난 인기를 일으켰다.
(라) 1986년 닌텐도는 마땅한 저장매체가 없던 패미콤에 활력소를 불어넣기 위해 '디스크 시스템'을 개발했다. 하지만 이것은 보기 좋게 실패했다. 그리고 같은 해에 「젤다의 전설」과 「드래곤 퀘스트」의 등장으로 가정용만의 독특한 시장을 구축하게 되었다.

3. 엔딩보컬이 나오는 「바이오 해저드」는 플스로 처음 나온 것에만 등장한다.

4. ①「메탈 슬러그」에서 소피아는 플레이어가 고르지 못하는 캐릭터이다.
②「악마성」 시리즈의 최초작은 1986년 패미콤으로 등장했다.
④ SUN SOFT의 「트윙클 스타 스프라이트」는 새턴 오리지널 게임이다.

5. 고우키의 최초 출연작은 「슈퍼 스트리트 파이터2 X」로 아직도 그 공포는 잊혀지지 않는다.

6. 2) 알카드의 데뷔작은 「악마성 전설」로 이 당시는 엄청 약했다.
6)「전국 블레이드 텐가이」는 새턴으로만 이식되었다.
8)「리플레인 러브」의 제작사는 리버힐 소프트이다.
9)「에반게리온」 관련 게임은 새턴뿐만 아니라 플스로도 있으며 최근에는 닌텐도64로도 나왔다.
10)「버파4」에 대한 것은 아직 특별히 언급된 게 없다.

7. 「로맨싱 사가」의 오프닝 스토리이다.

8. 1) 「버추어 파이터」의 빼놓을 수 없는 캐릭터인 '울프 호크필드'
2) 미야모토 시게루는 「슈퍼마리오 브라더즈」의 제작자이다.
3) 「제노기어스」의 마지막 보스 이름이 '우로보로스'이다.
4) 「슈퍼로봇대전」의 실제 제작사는 윙키 소프트이다.
5) 「바이오 해저드」 시리즈에서 엑스트라로써 큰 활약을 한 좀비이다.

9. 1984년 세가의 「뱅크패닉」은 서부시대의 강도들로부터 시민들의 예금을 지키는 보안관이 주인공이다. 건슈팅의 원조라 볼 수도 있는 특이한 시스템으로 많은 인기를 얻었으며 예금을 끝내고 돌아가는 시민들은 아무리 쏴도 끄떡없는 엽기적인 일면도 보여줬다.

10. 이노우에 키쿠코는 「루나」 시리즈에서 알테나 여신의 연기를 했다.
새턴용 「실버스타」에만 출연하지 않았다.
루나 시리즈의 빠질 수 없는 존재로서 알테나 여신이 있다.
루나 시리즈에 빠지지 않는 존재로 달이 등장한다.
루나 시리즈를 구성하는 원소 중에 하나로 적룡, 청룡, 흑룡, 백룡의 4대용이 있다.

운명의 날, 8월 7일

8자가 두 개 겹쳐지는 날. 헤이하치(平八)와 카즈야(一八)가 다시 만나 부자간의 한을 철권으로 푼다는 그날이 바로 쌍팔절, 8월 8일이 아니던가(사실은 아니다). 쌍팔절의 바로 전날 즉, 쌍팔절 이브! 카즈야와 헤이하치의 부자혈전보다 더욱 뜨거운 싸움이 있었다.
단 한 장의 세계대회 참가 티켓을 놓고 전국에서 모여든 쇠주먹 게이머들, 어두운 조명 밑에서 재빠르게 움직이는 양 손, 빛나는 눈빛, 기쁨과 아쉬움의 탄성이 교차하던 대회장. 한여름의 정동 아트홀을 더 뜨겁게 달궜던 '철권 태그 토너먼트 아시아 예선'은 앞으로 다가올 8월 7일을 계속해서 기억하게 할만큼 '가득 찬' 무대였다.



▲ 선수 입장 몇 분 전에야 간신히 조정이 끝난 시합용 기계들. 몇 분 뒤면 이 조용한 무대가 격전의 장으로 변모한다



▲ 대회장 한쪽 어두운 구석에서 최종 점검을 받는 진행 요원들

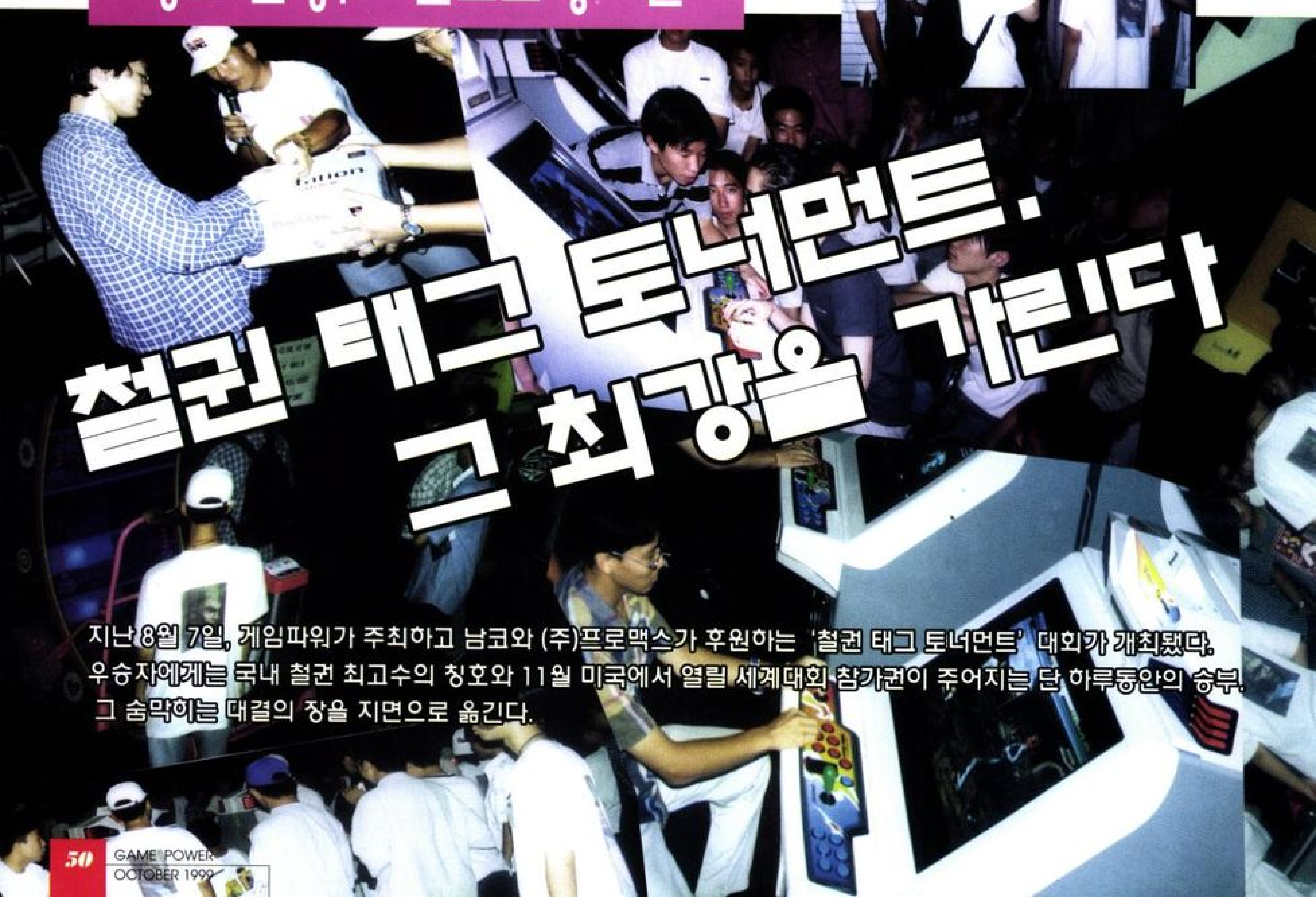


▲ 대회장 밖은 입장을 기다리는 참가자들로 붐비고 있었다



▶ 입장 개시! 결전을 앞둔 흥분이 밀려오는 시간이다

패왕의 탄생! 지면으로 공개한다



철권 태그 토너먼트, 그 최강을 가린다

지난 8월 7일, 게임파워가 주최하고 남코와 (주)프로맥스가 후원하는 '철권 태그 토너먼트' 대회가 개최됐다. 우승자에게는 국내 철권 최고수의 칭호와 11월 미국에서 열릴 세계대회 참가권이 주어지는 단 하루동안의 승부. 그 숨막히는 대결의 장을 지면으로 옮긴다.

예선

대회 홍보의 기간이 짧았던 탓이었는지 아니면 홍보의 규모가 작았던 탓이었는지 대회장에는 예상보다 적은 200여명의 참가자만이 모습을 보였다. 준비된 참가 상품이 남아돌 정도로 적은 인원이었다. 그러나 참가인원이 적다고 상품만 나눠가지고 '안녕히 가십시오~' 할 수는 없는 일이다. 적은 인원이지만 적어도 이곳에 모인 200명의 '의욕'과 '투지'는 1000여명의 그것에 맞먹는 것이었다. 이윽고 개회가 선언되고 참가자들은 각각의 참가번호에 맞게 오늘의 첫 대전상대와 맞붙기 시작했다.



▲ 일단은 스탠드에 착석. 사회자의 진행 설명과 주의 사항을 듣고



▲ 드디어 대회가 시작됐다. 서서히 대전대로 모여드는 참가자들 대전대 한쪽에만 10명 가량의 사람들이 모여들어 다소 혼잡한 분위기



▲ 게임 설정은 30 카운트, 3판 양승, 단판 승부로 진행됐다



▲ 서서히 승자와 패자가 가려지고



▲ 대회장 한 켠에는 최신 게임의 프리 플레이가 진행되고 있었다



▲ 철권 개발팀 '아라다 카츠히로(기획)' 씨와 '이토 나오키(디자이너)' 씨도 프리 플레이 게임에 도전중

묻고 싶었던 것들!



◀ 희미한 불빛 아래 옹기종기 모여 질의 응답을 갖는 참가자들과 남코 직원분들. 통역에는 남코에서 일하는 임철환씨가 수고해 주셨다

오전의 일정(예선전)이 끝난 뒤에는 철권 제작팀과 여러 가지 질의응답을 나누는 시간이 마련되었다. 질문을 하기 위해 계속해서 허공으로 손을 뻗는 참가자들의 열기는 미리 짜여진 30여분의 예정이 턱없이 모자랄 정도로 뜨거운 것이었다. 질의응답 시간에 오고 갔던 문답중 흥미로운 것을 골라 소개한다.

Q : TTT는 가정용 게임기로 이식됩니까? 된다면 어느 게임기로?

A : 아직 미정입니다. 지금은 각 하드웨어에 대한 연구와 검토를 하고 있는 단계입니다.

Q : 한국에도 게임 개발자가 되고 싶어하는 사람이 많은데요. 일본의 경우는 어떤가요? 그중 몇 명 정도나 실제로 게임 업계에서 일하나요?

A : 일본 역시 많은 사람들이 게임 업계에서 일하기를 희망하고 있습니다. 그중에서 정확하게 몇 퍼센트라고 말하기는 좀 그렇지만, 굳이 따지자면 10퍼센트 정도가 아닐까 합니다. 일단 알려드리고 싶은 것은 게임 업계에서 일하려면 반드시 프로그래밍이나 그래픽에 관련된 공부를 해야만 한다고 알고 계시는데, 실제로 업계에 있는 사람들 중에는 그렇지 않은 사람들도 많습니다. 50퍼센트 정도는 전문적인 지식을 가지고 있는 사람들이고 나머지 반은 그렇지 않은 사람들입니다. 즉, 전문 지식이 없어도, '게임이 좋고, 누가 뭐래도 게임 업계에서 일하고 싶다'라는 것만으로도 업계에서 일하게 되는 경우도 있습니다.

Q : TTT에는 동영상 데모가 삽입되어 있는데, 동영상 제작에는 어떤 소프트웨어를 사용하시나요?

A : 모델링 및 모션작성에는 소프트 이미지(SOFT IMAGE)라는 소프트웨어를 사용하고, 랜더링은 ALIAS사의 마야(MAYA)를 사용합니다.

철권 4는 어떤 모습?

Q : 철권 4편은 현재 제작중인가요?

A : 한창 기획 단계에 있었습니다만, 지금 이 작품(TTT)이 나와 버렸으니까…. 처음 단계부터 다시 구상중에 있습니다. 만약 '철권 4에는 이러한 것을 넣었으면 좋겠다'라는 사항들이 있다면 NAMCO로 의견을 보내주시기 바랍니다. 참고하도록 하겠습니다.

Q : 4편에는 VF3처럼 고저차를 만들 예정입니까?

A : 이제까지의 시리즈는 격투 그 자체에 초점을 맞추고 있었기 때문에 고저차의 개념을 넣지 않았었습니다. 하지만 4에는 넣을 수도 있습니다.

Q : 3에 이어서 여전히 풍신류 캐릭터(진, 헤이하치)들이 강한 면모를 보이는 것 같은데…

A : 그것은 한국과 일본의 게임 설정이 다른데서 나오는 것이라고 생각합니다. 일본의 경우에는 라운드 설정이 80초로 되어 있습니다. 따라서 TIME OVER에 의한 승부는 거의 무의미한 것이죠. 일본에서의 대전은 가까이 붙어서 서로 치고 받는 형태를 보이는데 반해 한국은 어느 정도 거리를 두고 게임을 하더군요. 근거리전에서는 진과 헤이하치가 최강이 아니라고 생각합니다. 덧붙여 말씀드리자면, 철권TT에는 가장 강한 약한 캐릭터가 있을지는 몰라도 제일 강한 캐릭터 같은 것은 없습니다.

Q : 게임을 하다보면 닭 마크가 나오곤 하는데 도대체 무슨 의미인가요?

A : 음…그것은… 대외 공표용으로는 '개발팀의 마크다'라고 밝히고 있는데요.

사실은… 저… 자세한 것은 일본 유저들에게 물어보시는 게 좋겠네요.

(나중에 같은 질문을 다시 한번 던진 결과 제대로 된 답변을 들을 수 있었다. 바로 앞의 질문에서 알 수 있듯 일본은 플레이 시간이 80 카운트, 국내는 30 정도이다. 이 닭 마크는 한 대 때리고 도망가고 한 대 때리고 도망가며 시간을 때우는 통칭 '얍삽이'에게 선사되는 선물(!)로, 이 닭 마크를 달고서 대전대에 앉아 있는 플레이어는 '얍삽한 사람'이라는 것을 알리게 하려는 수단이었다고 한다. 그러나 국내처럼 짧은 시간 설정, 거리를 둔 플레이가 일반화되어 있는 경우는 시도 때도 없이 닭 마크가 출현하는 사태가 벌어지게 되고, 그에 따라 무고한 파이터들이 누명을 뒤집어쓰는 경우가 발생하게 되는 것이다. 이를 알게 된 철권 제작팀은 한동안 '아 우리들이 몹쓸 짓을 했구나!'라는 자책감에 휩싸이기도 했다고…. 자책감은 어찌 됐건간에 이미 넣어 버린 닭은 어쩔 수가 없는 일! 이후부터 철권 제작팀은 이 닭 마크를 팀의 마스코트라고 밝혀야만 하는 신세가 됐다고 한다.)

Q : 2D 게임의 양대 산맥인 KOF와 SF의 경우 'SNK대 CAPCOM'이라는 타이틀을 발매할 예정이라고 하는데 '철권 VS 버파'는 어떨지?

A : 개인적으로는 정말 만들어 보고 싶은 게임이네요. 상사에게 건의해보기는 하겠지만, 아무래도 어렵지 않을까 싶네요. 뭐 성사된다고 하더라도 근시일 내에는 어려울 듯합니다.

Q : 이번 대회의 1등 상품중 세계 대회 참가권이 있는데, 세계대회에서는 어떤 상품을 주나요?

A : 아직 미정입니다. 하지만 받은 사람이 만족할 만큼 멋진 것을 준비할 생각입니다.



▶ 철권 제작팀은 답변은 물론이거니와 자신들의 사인이 들어간 철권 캐릭터 일러스트를 선물하기도 했다

치열한 예선을 뚫고 마침내 16강… 그리고 8강으로!

개발자와의 간단한 질의응답 시간을 제외하고는 식사시간도 없이 숨막히게 진행된 대회. 그 대회가 이제 종반으로 접어드는 무렵이었다. 4번의 예선과 1번의 패자부활전을 거쳐 선발된 16강, 본격적인 본선인 만큼 대전방식도 예선과는 다르게 진행됐다. 게임 설정은 예선과 같은 3판 양승, 1, 2P의 자리를 바꿔 앉는 3판 양승의 스위칭 방식(1, 2 라운드는 자리를 번갈아 바꾸고, 3 라운드의 자리배치는 가위바위보를 통해 결정)이 적용되었다. 3판 양승, 단판으로 상대를 물리치고 올라온 예선과는 달리 최대 9라운드를 싸워야 하는 본선에서는 '운'이 통하지 않았다. 예선에서 탈락한 이들도 진정한 실력의 장이 될 본선 무대를 관람하기 위해 계속해서 대회장을 지키는 모습이었다.



▲ 예선을 거쳐 본선으로… 이미 무수한 참가자들이 떨어져 나간 뒤의 모습이다



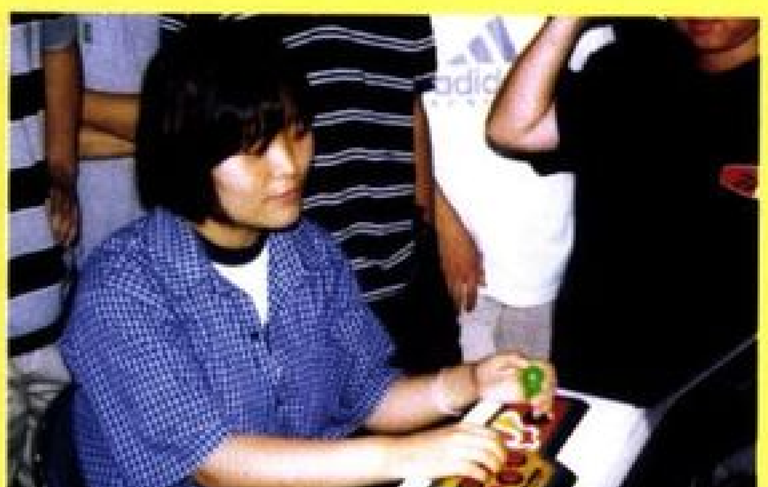
▲ 예선 때와는 다르게 대부분의 참가자들이 태그 시스템을 적극 활용하는 모습이었다. 무사는 적응도 빠르다?



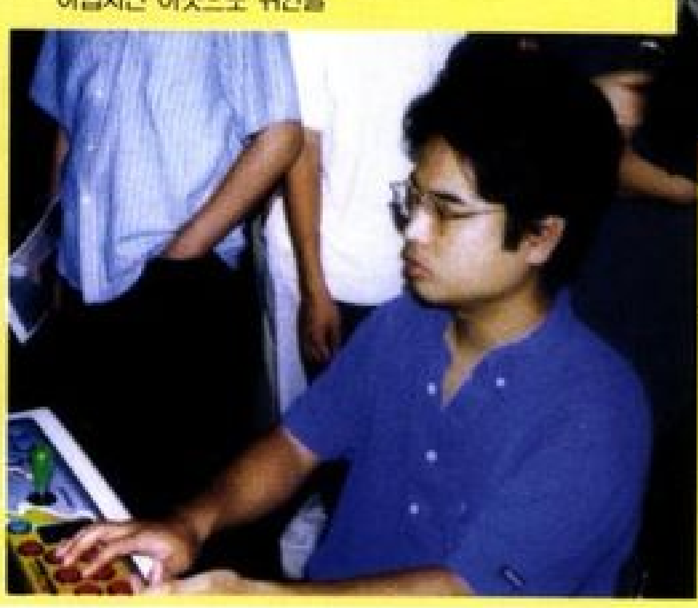
▲ 본선이 한창인 가운데 프리 플레이 게임을 이용한 간이 이벤트도 개최됐다(일정 스코어를 획득하면 경품을 주는 방식). 예선 탈락자들이 대거 몰려드는 바람에 상품이 다 떨어지는 사건이 발생하기도 했다



▲ 탈락자에게는 기념품이 증정된다. 아쉽지만 이것으로 위안을

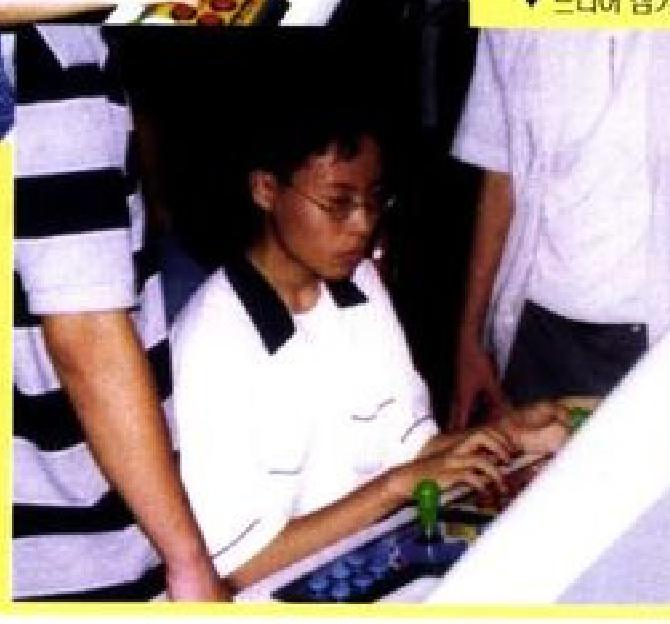


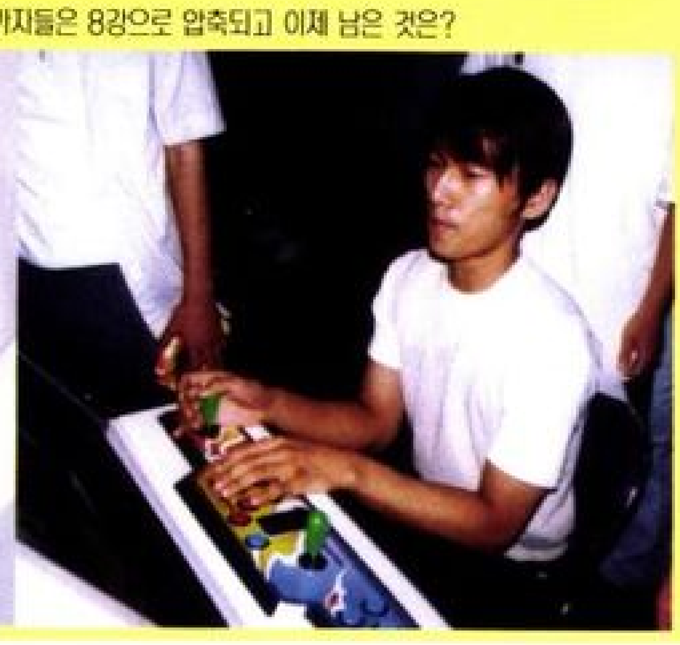
◀ 16강 진출자중 유일한 여성 게이머. 숨가쁘게 전개되는 대회일정 때문에 이름조차 물을 수 없었던 점이 아쉽다



◀ 철권 개발팀의 아라다씨와 대전해서 이기는 게이머에게 특별상품을 증정하는 번개 이벤트도 개최됐다(여성 게이머와 어린이 한정 이벤트)

▼ 드디어 참가자들은 8강으로 압축되고 이제 남은 것은?





드디어 결승! 최강의 자리는?

모든 경쟁자를 물리치고 마지막 스테이지까지 살아남은 두 사람. 그 두 사람의 대전만이 남아 있었다. 결승은 결승답게 뭔가 달라야 하는 법. 이에 따라 국내 어느 게임센터에서도 볼 수 없는 환상의 설정으로 결승 무대가 펼쳐지게 되었다. 라운드는 5판 3승제, 타임 카운트는 99초. 이 설정으로 두 결승 진출자는 7판 4선승제의 결승을 치르는 것이다. 과연 최강의 칭호와 미국 대회 출전권을 얻게 될 사람은?

제 1 라운드

	선택 캐릭터	1R	2R	3R	4R	5R
김기석	진+헤이하치	승	승		승	
석동민	레이+요시미츠	승			승	
현재 스코어	김 1 : 0 석					

제 2 라운드

	선택 캐릭터	1R	2R	3R	4R	5R
김기석	진+헤이하치			승		/
석동민	레이+요시미츠	승	승		승	/
현재 스코어	김 1 : 1 석					

제 3 라운드

	선택 캐릭터	1R	2R	3R	4R	5R
김기석	진+브라이언			승	승	승
석동민	레이+요시미츠	승	승			
현재 스코어	김 2 : 1 석					

제 4 라운드

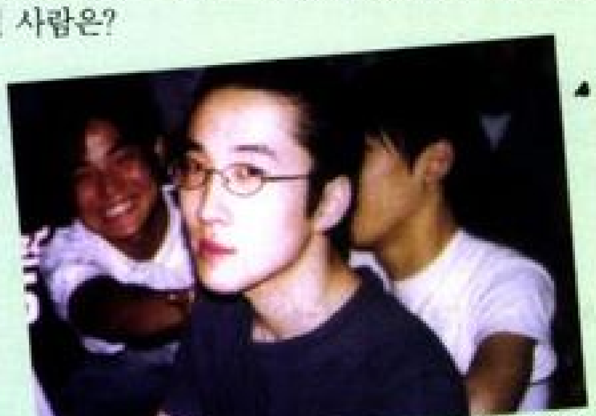
	선택 캐릭터	1R	2R	3R	4R	5R
김기석	진+브라이언				/	/
석동민	레이+요시미츠	승	승	승	/	/
현재 스코어	김 2 : 2 석					

제 5 라운드

	선택 캐릭터	1R	2R	3R	4R	5R
김기석	진+헤이하치			승	/	/
석동민	레이+요시미츠	승	승		승	/
현재 스코어	김 2 : 3 석					

제 6 라운드

	선택 캐릭터	1R	2R	3R	4R	5R
김기석	진+브라이언			승	/	/
석동민	레이+요시미츠	승	승		승	/
현재 스코어	김 2 : 4 석					



▲ 6 라운드까지 가는 치열한 접전 끝에 우승을 거머쥔 석동민군. 참고로 6라운드까지 진행하는데 걸린 시간은 약 40여분이었다



▲ 김기석 군은 헤이하치와 브라이언을 교대로 투입해가며 맞섰지만 아쉽게도 2위…





▲ 시상식을 끝으로 6시간 동안의 치열한 공방전은 막을 내렸다

수상의 변

이번 「철권TT」한국대회 우승은 레이와 요시미츠를 사용한 석동민씨가 차지했다. '정동이벤트홀'을 뜨거운 열기로 가득 채운 석동민씨 (22, 대학생) 와 준우승자 김기석씨 (21, 대학생) 를 만나본다.

우승 ▶ 석 동 민



"결승까지 진출하면서 같은 팀 동료들을 이기며 올라왔다. 그들의 응원 (압력?) 도 있고 이왕 참가했으니 후회 없는 시합을 하기 위해 최선을 다 했다. 이번의 김기석님과의 승부에서는 레이의 공격이 철저히 방어되어 무척 당황했고 브라이언의 '스나이퍼 소버트' 이후의 연계기가 상당히 위협적이었다. 철권을 잘 하고 싶은 사람은 배틀팀에 가입해서 수련해 보면 실력이 부쩍 늘어가는 자신을 볼 수 있을 것이다. 프로게이머? 아케이드에서도 프로게이머가 생길 가능성은 없다고 생각하지만 만에 하나 생긴다면 한번 해보고 싶다."

배틀팀 '사보타지'의 부팀장을 맡고 있는 석동민군은 평소 레이와 요시미츠, 헤이하치와 화랑을 즐겨 사용한다.

석동민군은 딜레이가 적은 기술과 가드불능기의 시간차 공격에 의한 연계기를 주로 사용하여 주위에서 대마왕, 사파지존, 악당 등의 닉네임으로 불리며, 철권 배틀팀에서 이름이 널리 알려진 실력자. 특히 요시미츠의 사용자로서는 독보적인 존재라는 소문이다. 다른 여러 소규모 대회에서 우승한 경력이 있어 대회 우승의 기분은 의외로 담담했다고. 철권 이외에 리듬액션을 즐기고 있다는 그는 평소 주 1회씩 다른 팀과 배틀을 즐기며 실력을 키워나간다고 한다. 주로 모이는 장소는 원더파크나 빙그레 오락실. 세계대회에서도 조작감과 컨디션만 괜찮으면 좋은 성적을 거둘 수 있을 것이라고 말하는 석동민 군. 세계대회에서의 선전을 기대해보자.

준우승 ▶ 김 기 석



"나보다 뛰어난 사람도 많이 있었는데 준우승을 한 게 오히려 이상할 정도. 대진 운이 좋았던 것 같다. 이제껏 본선진출은 많이 했었지만 준우승은 처음이라 무척 기쁘다. 처음엔 진과 헤이하치를 사용했지만 헤이하치의 공격은 모두 파악 당해 버렸다. 그래서 부득이하게 평소 배틀용으로 사용하던 브라이언으로 승부했다. 석동민군은 잡기회피에 강하고 방어가 굉장히 튼튼해서 공격하기 힘들었다. 또, 공격할 때는 가드불능기를 이용하여 나를 괴롭혔다. 프로게이머가 생긴다면 게임을 좋아하니까 꼭 해보고 싶다."

김기석군은 배틀팀 '스래커즈'의 팀원이다. 철권에서는 예전부터 풍신시리즈(진, 카즈야, 헤이하치)를 애용했었고 브라이언은 일격의 강력함과 히트시 호쾌함을 이유로 사용한다고 한다. 철권 외에도 킹오파 같은 여러 대전격투게임을 모두 즐기는 편이라고 한다.

입상자 순위표

우승 : 석동민, 준우승 : 김기석, 3위 : 박용, 4위 : 김효겸, 5위 : 조성호, 6위 : 윤호석, 7위 : 함석훈, 8위 : 김대섭

자고로 궁하면 통한다 했거늘! 운명이니 팔자니 신세한탄만 하며 자신의 작은 소망을 저버리는 불행한 이들이여! 그대들의 구구절절한 사연이 감동의 화살 되어 소환수의 가슴에 명중될 때 소환수는 세상을 모두 덮을 만한 자비의 선물을 토해낼터이니!! <소한수 비잔 1장 13절>

추카추카해요 !!!

사연 1

전 드·캐를 소유한 만 20세의 자취 게이머입니다. 아시다시피 대학 자취생의 비참함이란 이루 말할 수 없죠. 게다가 저는 게임에도 깊이 심취된 매니아라 자처하는 바…. 서두가 길어졌군요. 얼마 안 되는 생활비와 아르바이트 월급으로는 빈대 친구 둘이 달라붙은 저의 의·식·주와 게임생활을 영위하기 참으로 힘들었습니다. 그런 와중에 전 드·캐를 구입했습니다. 거의 굶다시피 두 달 모은 결실이었습니다. S/W는 「사이킥 포스2」. 재미있죠…약 일주일간은 말입니다. 근데!!!! 갑자기 R트리거 버튼에서 뽀각! 소리가 나더군요. 덜그럭거리더니 겜에 반응이 안 나타나더군요. 대쉬로 쓰던 버튼이였거든요. 왜 이러나 싶어서 L트리거로 전환한 후 사용하기를 일주일 남짓…. 예, 그랬습니다. L버튼도 맛 가더군요. 분해해보니 접합부가 참 여리더군요.

먹고 싶은 거, 입고 싶은 거 참고 참아서 구입한 드·캐! 주변기기는 상상도 못하는 상황(IMF영향으로 집안이…). 할 수 없이 버튼 4개로 버티고 있습니다. 친구가 빌려준 「에어로 댄싱」 손도 못댔습니다. 지상에서 좌·우로는 꼼짝을 못하데요. 이런….

소환수님! 도와주십시오! 드·캐 패드 하나 도와주시면 정말 조심해서 쓰겠습니다. 동생이랑 사이좋게 겜도 할 수 있습니다. 소환수님의 안녕을 바라며 정당한 평가를 기다리겠습니다. - 군 입대를 앞둔 예비군인 -

이헌우/ 울산광역시 남구 신정 2동 1600-2번지 한라맨션 302호



그상당히 공감이 가는 얘기이긴 한데 당신이 이상해! 그렇게 힘든 생활을 하면서 드·캐라니… 진정한 게이머라면 패밀리의 도트덩어리를 보더라도 찐한 감동을 받을 수 있는 것 난 안 할거지만. 그리고 가지고 있는 S/W가 「사이킥 포스2」라…. 전에 모 기자와 한 게임 즐겼었지. 그런데 그 사악한 자는 나에게 기본기 조차 가르쳐주지 않았고 난 순수무지 상태로 대전에 임했다오. 나는 열심히 패드를 비비고 돌렸으나 왠인지 나의 캐릭터는 허공을 향해 주먹질을 하고 있었고 손바닥에서 시퍼런 것만 쏘아댔다구. 그에게 희롱을 당한 다음부터 「사이킥 포스」는 보기도 싫어졌고, 그래서 탈락으로 처리되어 소멸되려는 찰라, 군 입대를 앞두었다는 말에 잠시 숙연. 머나먼 길을 떠날 당신에게 선물을 하나 주려고 마음먹었소. 이 패드를 가지고 잘 먹고 잘 살다 군대 잘 갔다오시길. 부디 군대가기 전에 「쉔무」를 해보고 갈 수 있길 바라오. 당신이 만약 체험판을 본다면 자신이 신의 아들이 아닌 것을 한탄하게 될 것이야… 아, 그리고, 가기 전에 파워에 들러 패드를 반납하시오'·참, 나는 SFC시절에는 버튼 두 개로 버틴 적도 있었소. 흥! 근성이 부족해!!

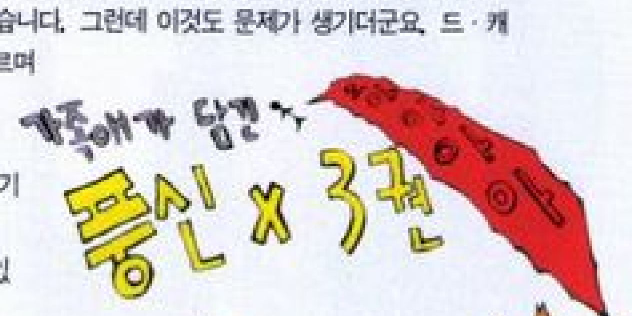


소환수를 감동시켜라!

사연 2

안녕하세요? 저는 정재성이라는 사람입니다. 고등학교를 졸업하고 얼마 전 취직, 현재 직장에 다니고 있는 사회초년생이죠. 지난달 전 제 첫월급 중 큰 부분을 과감하게 떼어내서 드림캐스트를 구입했습니다. 부모님께는 7살 아래인 동생을 위해 산 것이라고 말씀드렸지만, 사실은 제가 너무도 가지고 싶었기 때문이었죠(물론 동생도 무척 갖고 싶어하기는 했습니다). 신입사원의 많지 않은 월급에 40만원에 달하는 게임기 구입은 다소 무리가 아닐 수 없었습니다. DC 기본세트에 게임은 달랑 「파워스톤」 한 개만 간신히 구입하게 됐죠. 구입하던 날 동생은 「버파3」를 사오라고 신신당부했었지만, 만약에 「버파3」를 구입하려면 스틱도 같이 구입해야 할 테니…. 아무래도 무리가 따르더군요. 버파를 기다리는 동생에겐 미안했지만, 그런 대로 패드로 즐길 수 있다는 「파워스톤」을 구입하기로 했습니다. 그런데 이것도 문제가 생기더군요. 드·캐에 들어 있는 패드는 하나뿐인 것이었습니다. 덕분에 저희 형제는 한 사람이 비명을 지르며 즐거워할 때 나머지 한 사람은 멍청히 바라만 보아야 하는 처량함을 맛 볼 수밖에 없었습니다. 대전 게임이라면 두 사람이 치고 받고(물론 형제간의 싸움이 좋은 것은 아니지만) 하는 맛이 있어야 할텐데…. 패드를 한 개 더 구입하자니 왠지 부담스럽고(적금도 붇기 시작해서 쪼들리고 있습니다), 대전은 즐기고 싶고…, 그러던 중 게임파워에 저를 구원해줄 길이 있다는 것을 알게되어 이렇게 펜을 듭니다. 저희 형제가 마음놓고 한판 승부를 벌일 수 있도록 부디 도와주시기 바랍니다.

정재성/ 대구광역시 동구 신안 1동 657-119



아! 이 얼마나 가슴 찡한 형제애인가, 흑흑.. 패드가 없어 대전을 못 하다니, 그런데 패드로 「버파」하면 안 되는 거요? 패드로 '추창망월'을 사용하는 자도 있는데. 너무 주변기기에 의존하지 마시길. 영광스런 첫 월급을 과감히 드·캐에 투자를 한 게임사랑에 감동했소. 부디 이 패드로 형제애를 다질 수 있길 기원하오. 그리고 빨리 「버파」를 구해서 수련하고 여기로 들러주오. '사나이 울프'와 대결을 시켜 드리지. 그 승부에서 지는 사람의 코에다 마우스를 박아 넣는 내기를 하는 게 어떻소. 아님 전화기를 먹는다든지, 히드라 코스프레를 하는 것도 괜찮겠군(이번 호 참고). 흥겨운 내기가 될 것 같소이다. 기대 하겠소. 근데 사람이라고 하지 않아도 사람이란건 알 수 있소. 왜 나에게 사람이라는 사실을 주지시키려고 하는 거지? 당신 혹시… 사람이 아니라 요즘 유행하는 클론인가? 재성군 1호? 재성군 2호? 재미없는 개그 따위 정말 싫단 말이야.



당첨자 안내

당첨되신 독자 분은 9월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.



이 코너에서는 여러분들이 사연으로 소환수를 감동시킬 경우, 그대들의 어려움을 깔끔하게 해결해 드리겠습니다. 구구 절절한 사연은 원치 않습니다. 왜? 꼭 자기가 당첨이 되어야만 하는지를 명확하게 밝혀 감동시키시면 됩니다.

이번 달 관련 주제: DC용 푸루푸루팩(진동팩)을 절실히 필요로 하시는 독자 분들의 감동적인 사연을 기다리겠습니다!! -사연과 사진을 꼭 함께 보내주세요

- ■ 마감: 매달 15일
- ■ 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 「소환수를 감동시켜라」
- ■ 문의전화: O2)3142-6845
- ■ 협찬: 테크노마트 8층 C-084 게임월드 O2)3424-8477

거인국으로 찾아간 걸리버



[신상민 기자]

철권 TT대회 참여차 한국에 온 프로그래머인 '나오키 이토' 씨와 '신쥬쿠 헤이하치' 라는 닉네임으로 유명한 '카츠히로 하라다' 씨가 한국의 게임시장에 대해 관심을 보였다. 그래서 찾아간 곳은 국내 모 오락실과 PC게임방이었는데 그들은 PC게임방을 보고 굉장히 놀라워했다. 수 십대의 컴퓨터가 네트워크로 연결되어 편리하게 유저들이 사용할 수 있는 시스템에 놀란 것일까. 아니면 네트워크 사용자가 예상보다 많아서일까. 기자는 호주에서 랭킹 1위를 차지한 국산 게임 「바람의 나라」에 대해 얘기해 주었다. 그 다음 보여준 것은 국산 리듬 액션 게임인 「EZ 2 DJ」. 그들은 이 게임이 「비트 매니아」와 닮았다는 생각보다는 그 애니메이션적인 효과와 페달이라는 참신한 아이템을 상당히 감탄하며 칭찬했다. 유저가 무엇을 요구하는지 어떤 게임이 대작이 되는지 이제 국내 게임 제작사들도 파악을 하기 시작했다. 중요한 것은 무조건 새로운 것보다는 참신한 아이템 개발이 우선시 되어야 하는 것이다.

당신은 「창세기전 2」에 대해 잘 알고 있는 편인가? 아니면 관심이 없는 편에 속하는가?

또는 부정적인 쪽인가? 보통, 게임기를 가지고 있는 게이머들은 PC게임을 괜히 꺼리는 경우가 많다. 또는 국산게임에 대해 왠지 거부감을 느끼는 사람들도 있다. 물론 초창기의 국내게임들은 높은 수준의 외국게임에 익숙해져있는 유저들에게 상당한 실망과 불신을 주었던 때도 있었다. 하지만 이제 그런 시기는 지났다. PC판 「창세기전 2」를 해보지 못한 사람이 있다면, 이번에 일본어판으로 발매될 「나이츠 오브 제네시스」를 꼭 구해보길 바란다. 그리고 국산게임에 대한 색안경을 벗고 게임을 하면서 평가를 해 보라. 국산게임의 교두보를 만들어 보겠다는 다짐을 하는 그들에게 당신은 아무 것도 모르는 상태에서 무작정 트집만 잡을 수 있을까? 무조건 국산게임은 별로다, 어떻다 하는 것보다 한번 믿어보고 응원을 해주는 것은 어떨까?

당신은 힘들게 바다를 건너 거인국으로 찾아가는 걸리버에게 돌을 던지겠는가?

벤처의 충성이 다시 울려 퍼진다

프론트 미션 3



파워가 발행되고 며칠 후 벤처 전쟁의 조명탄이 터질 것이다. 계속되는 기사로 유저들을 애태웠던 「프론트 미션 3」. 리얼한 로봇 시뮬레이션을 좋아하는 유저들은 다시 한번 즐거움에 빠질 것이다. 마지막으로 소개하는 「프론트 미션3」. 새로이 공개된 캐릭터와 벤처 탈취방법, 무기와 스킬에 대해서 알아본다.

장르	시뮬레이션 RPG
제작사	스퀘어
발매일	9월 2일
발매가	6,800엔

매달 새로운 소식이 밝혀지며 유저들의 기대를 증폭시키고 있는 「프론트 미션3」. 이번 작에 새로이 추가된 벤처탈취는 공짜로 벤처를 습득하는 재미와 적을 희롱할 수 있는 요소로 새디스틱한 취향을 가지고 있는 유저들에게 즐거움을 줄 것이다. 새로이 소개되는 캐릭터도 매력적임에는 틀림없으나 스퀘어에서 너무 많은 것을 가르쳐 주는 것이 오히려 불안. 스킬도 상당히 강력하면서도 화려한 공격계와 상대의 공격을 감소시키는 방어계 등 여러 가지 면에서 파워업하여 프론트 미션의 팬들을 기쁘게 하고 있다.

적의 벤처를 탈취

여러 가지 상황이나 방법에 의해서 격파되지 않은 적의 벤처를 탈취할 수 있다는 것이 밝혀졌다. 방치되어 있는 적기에 아군 캐릭터가 탑승한다면 스테이지 클리어 후에는 아군기로 만들 수 있는 것이다. 여기서 얻은 적기는 당연히 개조해서 아군의 전력에 보태서 사용하자.





I, M, F의 탈출로는 재활용문

프론트 미션 3에 난입한 남자 하나와 여자 넷



류 하이펑

대한중인민공화국 (이하 대한중국) 정보부 소속의 중위. 어떤 상황에서도 냉정함을 잃지 않는 32세의 남자이다. '아리사' 편에서 등장하는 그는 항상 선글라스를 쓰고 다니는데, 선글라스를 벗으면… 안경 그늘에 가린 피부만 하얗게 되는 팬더현상이?



란 쇼우화

명령에 절대로 복종하고 책임감이 강한 대한중국 34세의 여성이다. 쾌속반응부대의 부장으로서 어떤 일이라도 자기 뜻대로 진전되지 않으면 참지 못하는 성격을 가지고 있다. 그리고 쓸데없는 말은 입에 담길 싫어하는 냉담함을 보이지만 일면 상냥한 점도 있다.



미호 신조

느긋함의 극에 달한 23세의 경찰 아가씨이다. 교통과에서 근무하고 있으며 남에게 입은 은혜에 대해 무척 민감하다. 사물에 관한 분석능력이 대단히 우수한 OCU일본인. 무언가를 숨기고 있는 듯.



메이어 에드워드

항상 생기발랄한 그녀는 우울함을 모른다. OCU오스트리아 국적을 가지고 있는 28세의 CIC모보부원 (諜報部員). 도박과 술을 좋아하며 주량도 엄청나다. 술을 마시면 누구와도 거리낌없이 얘기한다.

PLAYSTATION

탈취방법을 소개한다

■ 전의를 상실한 당신에게



◀ 스테이터스 이상에 의해 전의를 상실한 적에게 공격! (사악하군)

이지메 당한 적의 파일럿은 탈출. 서러워서 울었다오 ▼

■ 강제로 뺏어 주지. 카하하하



◀ 어떤 종류의 공격, 또는 상황이 되면 적이 강제로 배출된다

이때 살짝 훔쳐 타자 ▼

■ 증거를 남기지 않는 완전범죄



▲ 위와 동일하게 적을 강제배출 시킨다

▲ 파일럿을 쫓아가 잔인하게 학살한다. 이로서 완전범죄 성립



팜루이스

17세의 어린 게릴라 대원. 무언가 사람이 접근하기 힘든 분위기를 풍기는 아가씨. 생긴대로 세상물정에 어둡고 다혈질적이며 제멋대로인 성격을 가지고 있다. 게릴라 동료들의 귀여움을 받고 있다.

스킬을 습득해야 전투가 편해진다

전투에 승리하기 위한 요소에는 플레이어의 지적능력 뿐만 아니라 어떤 스킬을 어떻게 활용하는가가 상당히 중요한 관건이다. 전투를 위해서도 중요하고 게임의 재미를 느끼는데 감초 역할까지 하는 스킬의 습득 방법이 밝혀졌다. 먼저, 벤처는 몸체, 오른팔, 왼팔, 다리 등 네 가지 부분으로 나눠진다는 것은 잘 알고 있을 것이다. 이를 구성하는 여러 가지 파츠마다 각각 스킬 하나씩 설정되어 있다. 그렇다고 장비해서 바로 사용할 수 있다는 것이 아니다. 우선 파츠를 장비한 다음 스킬을 발동시킬 수 있는 조건을 만족시켜야 한다. 우선적으로 조건을 찾아내야 스킬을 습득할 수 있는 것이다. 이것을 플레이어가 즐기지 않는다면 짜증을 불러일으킬 수도 있으니 주의.

습득 후에는 어떻게 되나요?

스킬 습득을 하고 전투 종료 후 컴퓨터에 등록을 시켜야 그 스킬을 쓸 수 있다. 하지만 등록시키는 수는 용량의 한계가 있어서 스킬을 아무거나 가득 채워 놓는다면 이후에 고달프게 된다. 그리고 다른 파츠로 바꾸면 스킬은 사용불가. 그 파츠만이 가진 고유의 스킬이기 때문이다.



▲ 스킬을 습득하는 벤처



▲ 여기서 스킬을 입력시킨다

컴퓨터에 기억된다 ▶

포위공격을 이용하여 조직의 쓴맛을 보여주자

각 유니트가 사용하는 스킬에는 자신 혼자서 공격하는 스킬만 있는 게 아니다. 다수의 아군 유니트가 스킬 발동 후 일제히 공격을 행하는 포위공격도 준비되어 있다. 공격대상의 주위에 총을 장비하고 있는 아군이 모여 있다면 이 스킬을 사용하여 자근자근 밟아주자. 다수가 소수에게 공격을 가하는 만큼 이지메의 극한이라고 볼 수 있다. 위력도 당연히 발군.



▲ 포위하라 ▲ 준비됐다

▲ 차라리 죽여라, 죽여 ▲ 잠깐, 나도 때리고 싶어

밴처의 무기와 파츠들

아무리 강력한 벤처라 할 지라도 계속해서 무기와 파츠를 업그레이드하지 않으면 무용지물. 닦고 조이고 기름치자.

무기 — Front Mission 3

●머신건 : 명중률과 공격력이 낮은 대신에 1번의 전투에 10발 이상의 총탄이 발사된다. 적의 파츠에 맞는 부분은 랜덤.

●라이플 : 사정거리가 길고 명중률도 높지만 1발의 공격만 된다는 단점이 있다. 원샷 원킬이 안 된다면 죽음뿐이다.

●샷건 : 명중률은 높지만 공격력이 낮고 사정거리도 짧다. 1회의 전투에 10발전후의 탄을 발사할 수 있다. 머신건과는 달리 적기의 모든 파츠에 탄이 맞는다.

●화염방사기 : 공격력은 높지만 사정거리는 짧다. 공격 시에 사용하는AP의 양을 3단계에서 선택할 수 있다. 게다가 이 선택에 의해 한번에 발사할 수 있는 회수가 변한다.

●미사일 : 어깨에 장비하는 무기. 근거리의 적에게는 공격할 수 없지만 사정거리가 굉장히 길어 반격을 받지 않는다.

●그레네이드 : 한 번에 다수를 공격할 수 있는 무기.

●격투무기 : 적에게 접근하지 않으면 공격할 수 없다. 게다가 상대가 사격계의 무기를 가지고 반격할 경우는 선제공격을 할 수 없다. 하지만 공격력과 명중률은 발군의 위력을 자랑한다.

●실드 : 이번에는 어깨가 아니라 팔에 장비하게 되었다. 적에게 공격받을 때 쓴다면 데미지를 반으로 줄일 수 있다.

격투 스킬 — Front Mission 3

●절대선제 : 문자 그대로 반드시 선제공격을 할 수 있다. 그러나 반격을 받으면 1.4배의 데미지를 입는다는 것이….

●더블펀치 : 이름대로 양손으로 한방씩 때려준다.

●안티브레이크 : 이것을 사용하면 파츠가 파괴될 정도의 데미지를 입어도 HP 1을 남겨준다.

원거리 스킬 — Front Mission 3

●숙련 3 업 : 그 전투에 한하여 숙련도가 상승한다. 그래서 더욱 큰 데미지를 입힐 수 있다.

사격계 — Front Mission 3

●탄수 업 Ⅰ : 연사계통 무기의 탄 수가 1, 2배가 된다.

●줌 업Ⅰ : 이것을 사용하면 무기의 명중률이 올라간다.

만능계 — Front Mission 3

●더블 어설트 : 우선 격투무기로 한방 날리고 사격계의 무기로 후속타를 날리는 연속콤보 기술. 폼 난다.

이번 달에는 바로 이 게임이다!!

바이오 하자드3



드디어 발매일이 결정된 「바이오 하자드3」. 기존 시리즈에 존재하던 액션은 그대로 유지하며 「3」만의 새로운 액션이 추가되어 좀더 다양한 연출과 점점 지능화되어 가는 좀비에게 대응할 수 있도록 되었다. 이번 달에는 새롭게 추가된 액션과 시스템에 대해 알아보자.

장르	ADV
제작사	캡콤
발매일	9월 22일
발매가	6,800엔

시리즈화 될수록 점점 지능화되어 가는 좀비. 「3」에서도 예외 없이 좀비들의 여러 액션이 추가되었다는 것은 이미 알고있을 것이다. 하지만 우리의 주인공들도 이대로 가만히 있을 수만은 없다. 수련에 수련을 거듭한 주인공들도 「태클」, 「긴급회피」 등 새로운 액션을 익혀 돌아왔다. 이제 9월 22일 좀비와의 혈전을 앞두고 최신 정보를 소개한다.

회피행동

기존의 바이오 시리즈에서는 좀비와 접전 중 탄환이 떨어지거나 무기가 없을 때는 두 가지 방법이 있었다. 첫째는 도망간다! 둘째는 나이프 매니아에게 사랑받던 기술인 나이프로 상대하기! 등이 있었다. 하지만 「3」에서는 다르다. 이제는 가만히 당하지만은 않는다. 이제는 당당히 좀비에게 맞설 수 있게 된 것이다.

긴급 회피

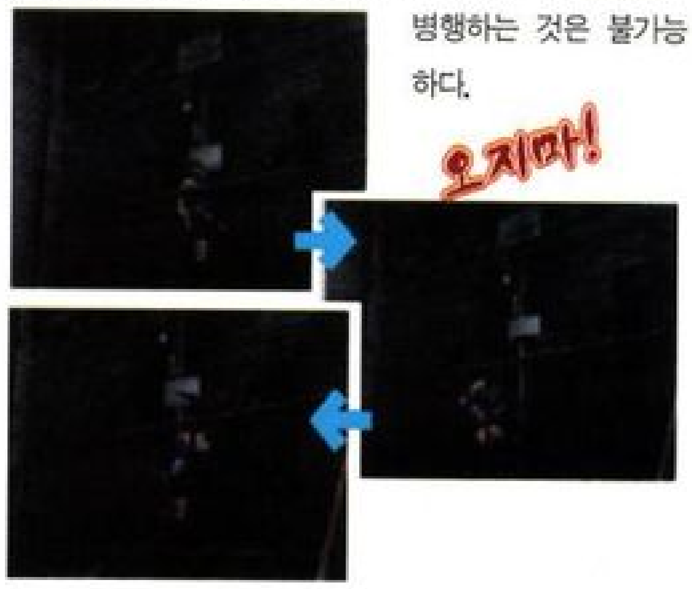
적의 공격을 회피하며 바닥을 구른 후 바로 공격 자세를 잡은 다음 반격을 시도한다. 또한 핸드 건을 장비하고 있을 경우에 한해 리로드 시간이 단축된다. 이로서 적과 멍청히 서서 총격전만 반복하거나 공격 자세를 취하는 도중에 공격받는 일은 없을 것이다.



▲▶추적자의 공격을 피해 회피를 한 후 바로 반격을 시도!

태클

적에게 둘러 쌓여 있을 경우 태클을 해서 적을 밀쳐 버리고 그 틈을 타 무기를 장비하거나, 도망갈 수 있다. 하지만 긴급회피와 같은 커맨드를 사용하기 때문에(상황에 따라 긴급회피나 태클 둘 중 하나가 나간다) 서로 병행하는 것은 불가능하다.



180도 턴

질을 집요하게 뒤쫓아오는 신 캐릭터 '추적자'. 하지만 무기가 비교적 부족한 초반에 굳이 추적자와 맞서 싸울 필요는 없다. 때로는 도망가는 것도 하나의 지혜가 될 수 있다. 이런 때 도움이 되는 것이 180도 턴. 기존의 돌기로는 시간이 걸리기 때문에 추적자에게서 벗어 날 수 없지만 180도 턴을 사용하면 캐릭터는 바로 뒤를 향하게 되고 바로 달려갈 수 있게 된다.

턴을 사용 했을 경우



▲ 공격을 피해 도망갈 수 있다

그냥 뒤로 돌 경우



▲ 결국은 추적자에게 잡혀 버린다

새로운 시스템

「3」에서는 시스템 면으로도 많은 진화를 이루었다. 특히 그 중에서도 게임의 전개를 크게 좌우할 만큼 중요한 시스템인 「라이브 셀렉션」과 「랜덤 세트」에 대해 알아보자.

라이브 셀렉션

이번 「3」에서도 「1」과 같이 플레이 도중 선택지가 표시되고 그 선택한 선택지에 따라 시나리오가 진행된다. 하지만 「1」과는 달리 선택지에는 시간제한이 있고 시간 내에 선택을 하지 않았다면 가혹한 시나리오로 강제 진행된다. 따라서 이제는 느긋하게 있을 수 없다. 「3」에서는 정확한 판단을 신속하게 생각해내는 지혜가 요구된다.

PLAYSTATION

▲ '싸운다'를 선택했을 경우 그 자리에서 추적자와 전투를 벌이게 된다



▲ 어리버리 하다가는 오히려 나쁜 쪽으로 시나리오가 강제 진행된다

▶ '도망간다'를 선택했을 경우 일단은 건물 내로 피하지만 언제까지나 도망만 다닐 수는 없다

랜덤 세트

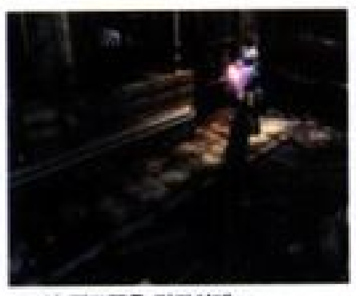
「3」에서는 전작들과는 달리 아이템이나 적의 위치가 플레이 할 때마다 바뀐다. 물론 보스급 캐릭터나 중요 아이템은 변하지 않겠지만 이로서 진정한 바이오 매니아들의 가슴을 불태울 수 있게 된 것이다.



▲ 좁은 골목에서 좀비와 만난다



▲ 같은 장소지만 다시 플레이 할 때는 좀비가 없다!



▲ 이 정도쯤은 간단하게…



▲ 나보고 어쩌란 거지?

진화된 시스템

아이템을 관리하는 아이템 박스, 잉크리본에 의한 세이브, 기본적인 것은 기존 시리즈의 것을 그대로 답습하고 있지만, 이전 시리즈와 비교해 볼 때 훨씬 진화된 모습을 보여주고 있다. 이번에는 그 중 일부를 소개한다.



▲ 세이브나 아이템 박스 등은 전작의 것을 그대로 답습한다

편리해진 지도

시리즈를 더해 갈수록 점점 보기 편해지는 지도. 「3」에서는 거기다 지도의 확대와 축소 기능이 붙어있다. 하지만 지도가 점점 보기 편해진다는 건 그만큼 지도가 점점 복잡해지고 있다는 이야긴데….



▲ 더욱 보기 편해진 지도



▲ 지도의 확대나 축소도 가능하다!

서류의 그래픽 표시

게임을 진행하다보면 얻을 수 있는 탈출의 힌트 등이 적혀 있는 서류들이 「3」에 들어서는 이름뿐만 아니라 서류의 표지까지도 그래픽으로 표시된다. 별로 중요한 발전은 아니지만 이런 세심한 곳에까지 배려하며 만든 캡콤의 성의가 가상하다.



▲ 별것 아닌 것 같지만 그래도 없는 것보다는…

좌절은 있다! 추적자



▲ 지금 뭘 들고 있는 거냐?



▲ 남이 힘들여 싸우는 좀비들도 추적자에게는 인형에 불과하다

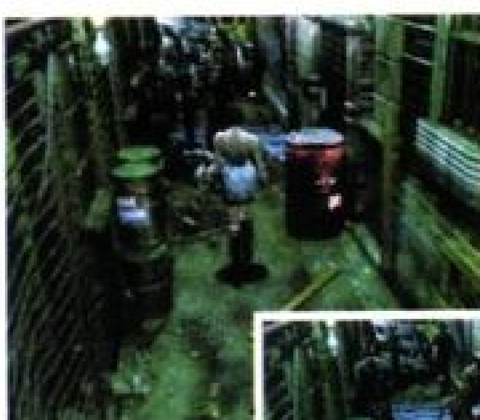


▲ 명중한 것 같긴 한데 효과는 있는 건가?

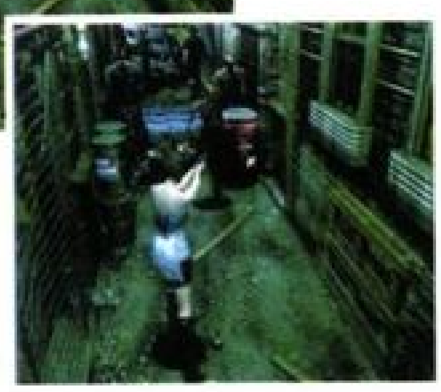
주인공인 질을 집요하게 쫓아오는 「추적자」. 엄청난 덩치에 질을 한 손으로 들어올리는 완력과 덩치에 맞지 않는 가공할 스피드, 대량의 좀비들을 한번에 날려버리는 무서운 파워. 게다가 로켓 런처와 같은 무기까지 사용할 수 있다. 「3」에서 가장 큰 난관이 될 이 추적자를 제한된 무기로 어떻게 쓰러뜨릴지가 문제!

살아남기 위한 새로운 테크닉

드럼통 파괴



◀ 그냥 싸우기에는 좀비의 수가 너무많다



▼ 일단 뒤로 물러나고…

초반의 부족한 탄환으로는 대량의 좀비를 일일히 상대할 수 없다. 그럴 때 사용하는 테크닉이 바로 드럼통 파괴. 라쿤시티의 각 장소에는 보통 장해물로 보이는 드럼통이 있는데 이곳으로 좀비들을 유인한 후에 드럼통을 폭파시키면 대량의 좀비를 한번에 몰살시킬 수 있다. 하지만 드럼통에 너무 가까이 있으면 폭발에 휘말려 플레이어 역시 데미지를 입을 수 있으므로 주위!



▲ 드럼통을 향해 발사!!



▶ 훗… 간단하군

장해물을 이용

무대가 되는 라쿤시티는 전작에 비해 훨씬 넓어졌기 때문에 자칫하면 길을 헤맬 수 있다. 게임을 진행하다 보면 장해물로 길이 막혀 있는 곳도 있는데 그 중에서는 막혀있는 것처럼 보이지만 사실은 넘어갈 수 있는 곳도 다수 존재한다. 플레이하다 막혔을 때는 일단 장해물로 길이 막혀 있는 곳부터 가보자.



▲ 막혀 있는 것처럼 보이지만

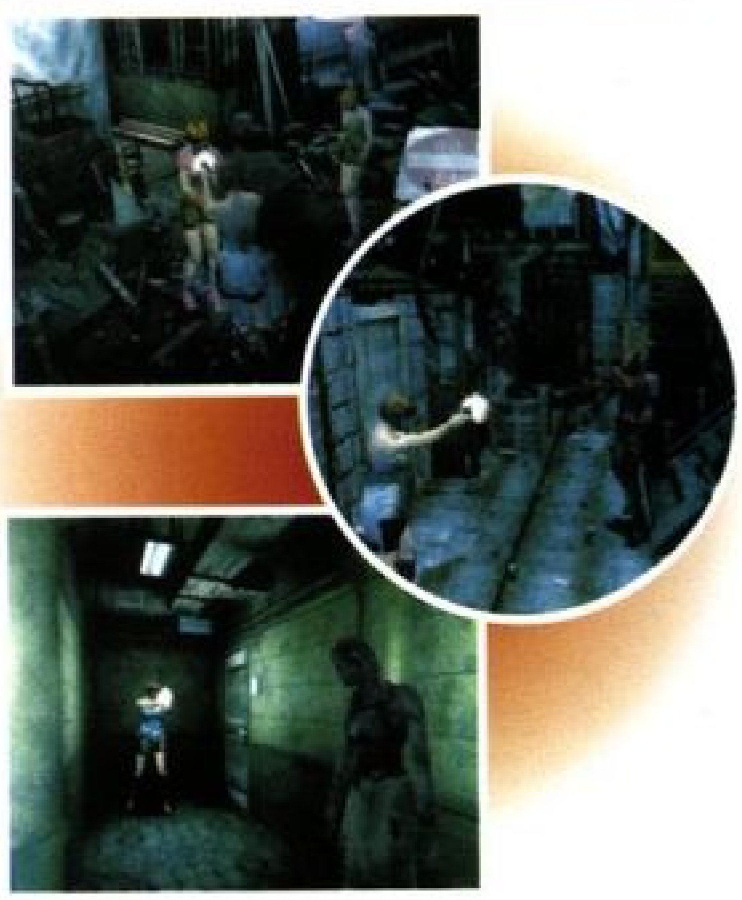


▼ 넘어 갈 수 있다

좀비는 싫다!

시리즈화 될수록 지능적으로 변할 뿐만 아니라 그 종류도 늘어나는 좀비들. 이번 「3」에는 아니나 다를까 별의별 좀비들이 다 등장한다. 수많은 좀비 중에 맘에 드는 좀비가 있다면 콕 찍어서 나중에 로켓 런처로 날려주자!

여러 종류의 좀비가 자신만의 패턴으로 다가온다



3년의 기다림은 너무 길었다

브레스 오브 파이어 Ⅳ - 변하지 않는 것



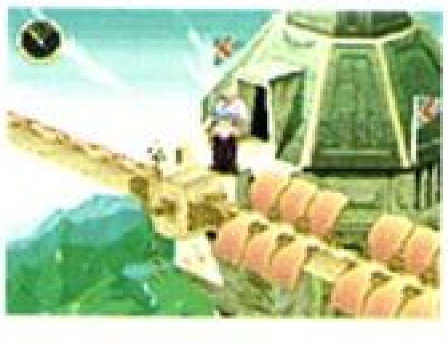
캡콤의 유일한 RPG 시리즈물, 「브레스 오브 파이어Ⅳ」가 3년의 공백을 깨고 다시 일어섰다. 공백기간이 길었던 만큼 눈에 띄게 파워업한 「브레스 오브 파이어 Ⅳ」. 3년이란 긴 기간 동안 무엇을 얼마만큼 변화시킬 수 있었는가를 알아본다.

장르	RPG
제작사	캡콤
발매일	미정
발매가	미정

시리즈가 발매될수록 점차 그 깊이를 더해가는 「브레스 오브 파이어 Ⅳ」. 2D 캐릭터와 3D 배경의 절묘한 조화를 이룬 깔끔한 그래픽은 마치 「제노기어스」나 「파이널 판타지 택틱스」를 보는 듯한 느낌이다. 이번 호에 소개하는 것은 게임의 메인 스토리와 등장인물. 그리고 여러 가지 기본이 되는 설정 시스템이다. 어떤 게임으로 우리 앞에 등장할지 예상해 보는게 어떨까?

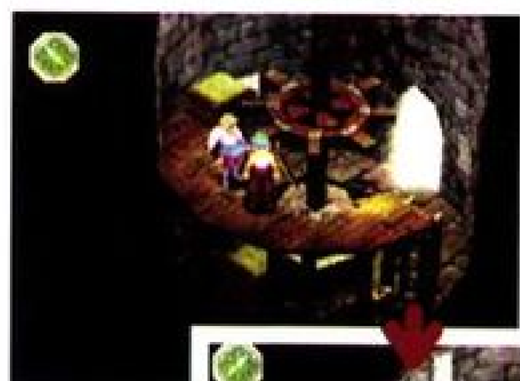
2D와 3D의 절묘한 만남

마치 입체적인 그림을 보는 듯한 톤으로 통일되어진 3D의 세계. 존재감이 있는 3D 배경과 정감이 넘치는 2D 캐릭터가 위화감 없이 융합되어져 있어 상당히 깔끔해 보인다. 단, 배경구성 면에서는 「제노기어스」와 너무 흡사한 점이 많아 색다른 것을 좋아하는 유저들에게 혹평을 들을지도 모른다. 시점을 변화시킬 수 있는 필드라는 것도 그렇다. 하지만 이런 것으로 평가하기엔 「브레스 오브 파이어Ⅳ」는 너무 큼직한 기대작이 되어 버렸다. 그리고 배경의 세밀함으로 봐서는 다른 작품들과 비견할 바가 아니다.


◀윈디아성의 모습. 이런 곳에서 떨어지면 꽤 아프다



▲ 배경과 캐릭터의 조화가 잘 이루어져 있다


◀ 같은 장소라도 시점 변화에 따라 틀리다


▶ 이런 타입의 게임에 나침반은 필수

▼ 이런 식으로 변화되는 시점



드라마틱한 스토리



진흙으로 뒤덮인 대양을 사이에 두고 있는 2개의 대륙은 서로 격리되어 있었다. 이런 진흙의 바다에서는 배로 이동할 수도 없다. 가깝고도 먼 2개의 대륙에 역사상 최초의 접촉이 일어났으나 서로간의 불행으로 이어졌다. 그 이유는 인간의 탐욕이 부른 전쟁(언제나 그렇듯이). 그러나 길게 계속되던 이 전쟁이 끝나버렸다. 아니 중지되었다. 동쪽과 서쪽. 강대한 제국과 거기에 대항하는 모든 연합군들은 양쪽 모두 엄청난 피해를 보게 된 것이다. 휴전이라는 것이 흔히 있는 결말처럼 느껴지는 것은 왜일까?

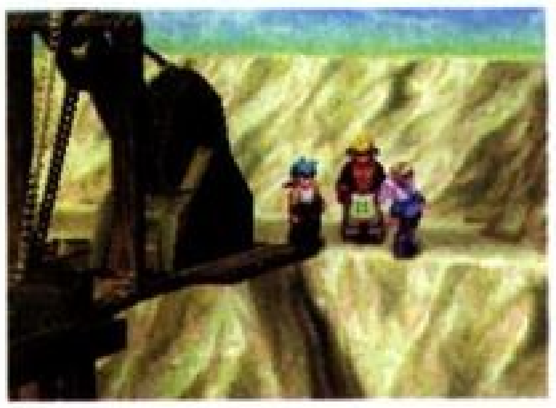
'엘리나' 왕녀가 전방의 마을에서 소식이 끊긴 것은 휴전이 성립되고 1년 정도 후의 일이다. 그녀는 전쟁으로 상처입은 사람들을 그냥 지나칠 수가 없었다. 주위의 반대에도 불구하고 몇몇 사람들과 함께 전선의 마을에 남았다. 부흥의 기대에 들뜬 그 마을에서 왕녀가 무엇을 보고 무엇을 느꼈는지는 모른다. 엘리나 왕녀의 행방은 그 마을을 마지막으로 알 수가 없었다. 그러나 전방에 부대를 보내 제국을 도발하고 싶지 않다는 정치적인 이유가 대규모의 수색을 불가능하게 했다. 그저 겉치레에 불과한 탐색으로 시간만 낭비할 뿐. '니나'는 결의한다. 직접 언니를 찾기 위해 여행할 것을. 그 여행이 니나를 '류'와 만날 수 있게 해주었다. 이야기는 진행되기 시작했다. "지금 어디로 가는 거에요?" 니나의 물음에 류라고 하는 이름을 가진 소년은 고개를 흔들었다. "몰라." 그 말이 니나를 약간 놀라게 했다. 길의 한 가운데에서 쓰러져있던 소년. 자신이 어디로 가야하는지도 모르고있던 것이다. "길을 잃었군요." 또 고개를 흔든다. "몰라." 한숨이 나온다. "그게 바로 길을 잃은거에요. 류." 한마디로 쏘아붙이고 미소짓는 니나. 어릴 때 자주 길을 잃었던 기억이 되살아난 것이다. 좋은 누나처럼 보이고 싶어진 그녀는 이렇게 말했다. "부근 마을까지 함께 가줄께요. '미아' 씨." 그는 수긍한 듯 손을 내밀었다. 그리고 걷기 시작했다.

PLAYSTATION

방대한 애니메이션 패턴이 이 게임 최대의 매력

CG로는 표현할 수 없는 세세한 터치와 캐릭터의 애니메이션 패턴은 주요캐릭터의 경우 한 명의 캐릭터에 무려 3000 가지 이상을 준비했다. 이로서 캐릭터와 플레이어와의 일체감을 높이고 일본식RPG 특유의 아기자기한 연출을 보여줄 수 있을 것으로 보여진다. 틀에 박힌 CG에 식상한 유저들은 기대해도 좋을 것이다. 과연 어떤 모습을 보여줄 것인지는 불명.





▲ 이런 캐릭터의 패턴이 3000가지!

◀ 좀 움직여라

당신은 전략을 아는가?

전투 화면이 친절하게 변화했다. 겉으로 보기에는 전작까지와 별로 달라진 것이 없어 보이지만 시스템적인 면에서는 상당한 변화가 있다고 한다. 자세한 것은 아직 밝혀지지 않았으나 캡콤에 의하면 조작하는 대로 자신의 전략이 살아나는 독자적인 전투시스템을 채용했다고 한다. 플레이어의 능력에 따라 여러 가지 전략을 세워 전투가 가능하다. 하지만 RPG는 RPG일뿐 시뮬레이션처럼 세세한 전략까지는 무리일 테니 엄청난 기대는 하지 않도록.



◀ 류의 커맨드 입력장면



▲화려한 마법 화면밑에 보이는 것은? 세 번째 동료인가



◀ 니나의 마법이 발동하는 모습. 어떤 마법일까



▼ DC에서 인기를 끌고있는 씨맨이 특별출연! …일리는 없겠지

콤보가 나온다

이번에 공개된 사진을 보면 전투 화면의 우측 상단에 콤보 수가 표시되는 것을 알 수 있을 것이다. 이것은 과연 단순히 콤보 수를 알려주는 역할만 하는 것일까? 혹시 여기에 따라 시나리오의 해결조건(몇 히트 이상으로 없애야 한다는 식으로)이나 남코의 모게임처럼 보너스 경험치를 준다거나하는 여러 가지 서비스가 있을지도 모른다. 과연 격투게임 전문회사다운 시스템이라 여겨진다.





◀우측 상단을 주목

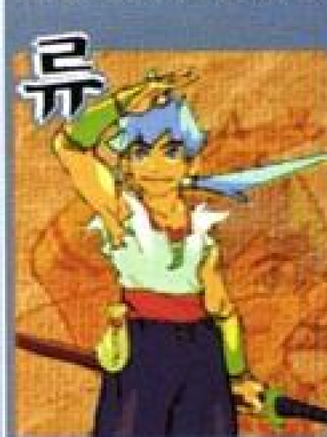


▼히트할 때 마다 콤보가 오른다

캐릭터 소개

본 게임의 주인공인 류와 히로인인 니나는 여전히 건재. 시리즈 대대로 내려오는 유서 깊은 이름들은 변하지 않았다. 깊은 여운을 남기는 메인 스토리와는 달리 캐릭터별 배경 스토리는 꽤 평범하다. 아니 너무 지루하다. 에유~.

류



동쪽 대륙 사막지대의 길바닥에 쓰러져있던 것이 니나에게 발견됨. 종족, 출신지 등 불명. 이 세계에서 '가상(?)'이라고 불리는 용인(龍人)을 가졌다. 용인을 가진 자는 천하를 얻는다거나 혹은 세계에 재앙을 부른다는 등 여러 가지 말이 전해져 오고 있다. 그러나 류에게서 그런 신비성을 느끼기에는 무리가 있다. 하지만 이런 설정일수록 나중에 가서 멋있는 척 하는 녀석들이 많다.

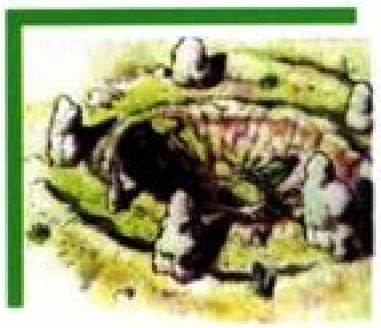
니나



동쪽 연합에 속해있는 왕국 '윈디아'의 왕녀. '비익족(飛翼族)'으로서 행방불명 된 언니를 찾아다니던 중에 류와 만났다. 곱게 자라진 탓인지 약간 어리숙한 부분이 있다. 미인이고 착실한 언니를 존경하고 있다. 길바닥에 쓰러진 사람을 보고 접근한다는 것은 비단 같은 마음씨와 순진성을 가졌다고 볼 수 있다. 바꿔 말하면 멍청한데다가 겁을 상실했다고도 볼 수 있다.

류가 모험하는 장소들

크레이터



◀ 무언가가 떨어진 듯한 장소. 스톤써클을 보는듯 하다

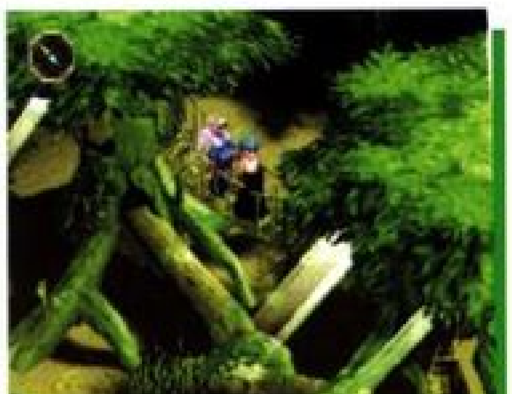


▲ 여기서부터 모험이 시작된다

맨글로브의 숲

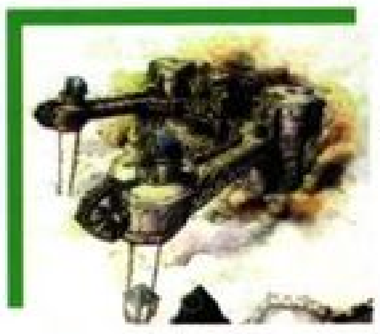


◀ 타잔이 살고 있을 만한 숲인데

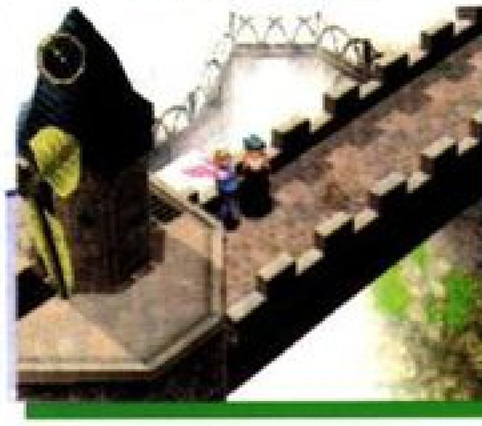


▲ 나무 사이로 비치는 햇살이 따뜻해 보인다

윈디아 성



◀ 구름 사이로 보이는 성. 라퓨타인가



▲ 여기는 바람을 이용하는 시설이 많다

선착장



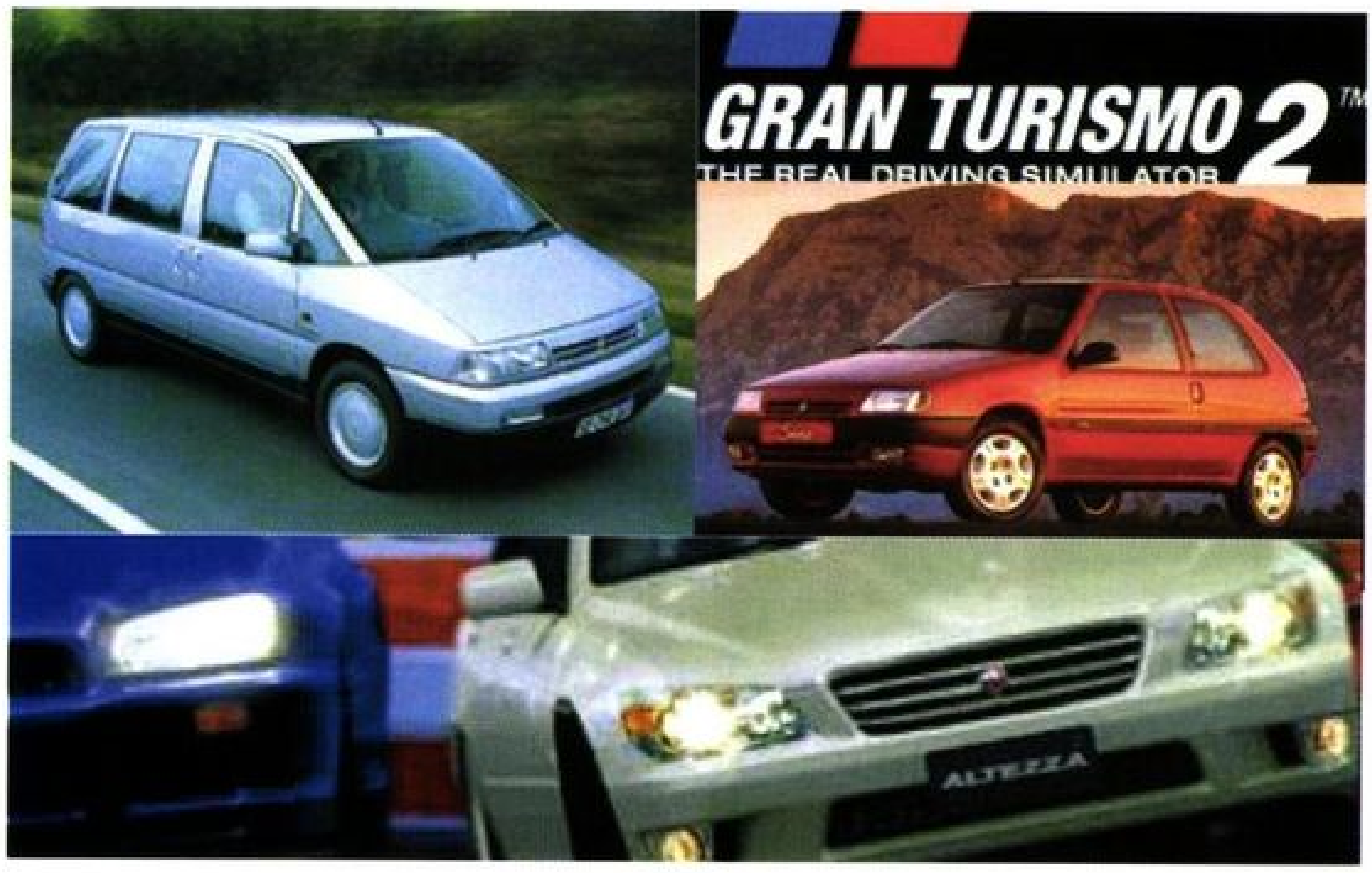
◀ 배를 연결하는 해상로가 마치 동남아를 연상시킨다



▲ 여기서는 어떤 일이 주인공을 기다리고 있을까

레이싱인가, 카 시뮬레이션인가

그랜트리스모2 GRANTURISMO 2



난해한 조작감, 그리고 복잡한 설정과 튠업을 이용한 레이싱으로 라이트 유저보다 매니어들에게 엄청난 인기를 모았던 「그랜트리스모」. 지금 그 속편이 더욱 진화된 모습으로 모습을 드러냈다. 리얼한 게임을 위해 스텝들이 직접 뛰어다니며 자동차를 촬영하고 엔진소리까지 직접 녹음한 레이싱 게임. 물론 전작의 150대 정도의 자동차도 그대로 출현하는데다가 「그랜트리스모 2」에서 새로 등장하는 차를 합하면 300대 가량 준비되어 있다는 소식이다.

장르	레이싱
제작사	SCE
발매일	가을 발매예정
발매가	5,800엔

이번에 CD 2장으로 발매될 「그랜트리스모 2」는 여러 자동차 메이커와 라이센스를 맺고 실제 존재하는 차를 등장시킨다는 것은 모두 알고 있는 사실이다. 이번에 등장하는 메이커는 전작보다 훨씬 많아져 일본의 7사와 해외의 23사의 자동차들이 격전을 펼친다. 여러 가지로 다양해진 코스를 포함해 직접 취재를 위해 뛰어다니는 스텝진의 모습, 대폭 강화된 자동차의 수, 새로 참가한 메이커들, 처리속도의 증가로 인한 움직임과 그래픽의 강화 등 「그랜트리스모 2」의 특징을 샅샅이 파헤쳐 보기로 하자.

「그랜트리스모 2」의 모드는 크게 2종류

「그랜트리스모 2」의 기본이 되는 2가지의 모드가 밝혀졌다. 하나는 '아케이드 모드'로 일반적인 레이싱을 즐기는 모드이고 나머지 하나는 '그랜트리스모 모드'로서 라이센스를 취득하며 진행해 나가는 모드이다.

이, 이런 차들도…?

이번에 등장하는 자동차 중에는 상당한 독특함을 지니는 차들도 대거 등장한다. 60년대 클래식풍의 '시보레·카마로'와 '콜베트'같은 전혀 「그랜트리스모」답지 않은 차종에서부터 '재규어'같이 전작에서는 참가하지 않은 새로운 메이커들도 있다. 게다가 세계 최초로 모터와 엔진에 의한 '하이브리드 카'로 주목을 받았던 '도요타·프리우스'마저 등장해 자동차 광들을 기쁘게 하고 있다. 그리고 주목할 점은 드디어 '톰스'가 참가해서 도요타 계열사가 2사로 늘었다는 것과 이번 작에서는 여러 자동차 메이커의 정식 파츠를 개발하는 튜닝 메이커가 아닌 '마인즈'와 '스푼'등의 독자적인 파츠 개발과 차의 튠을 행하는 튠 메이커도 등장한다는 것. 게다가 타이어 메이커와 오일 메이커도 참가한다는 소문이 들리

특집 그것이 알고싶었나?

●아케이드 모드

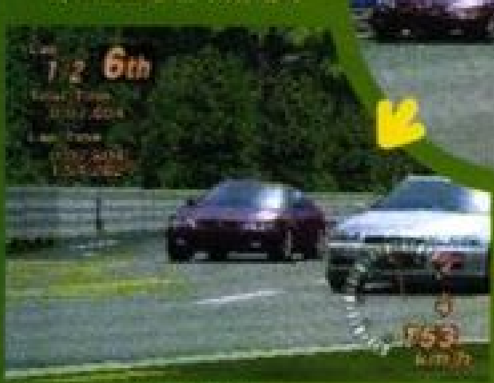


▲ '아케이드 모드'에 대해 말해주마. 이 모드를 선택하면 먼저…



▲ …출발 전에 엔트리 차량을 확인하고…



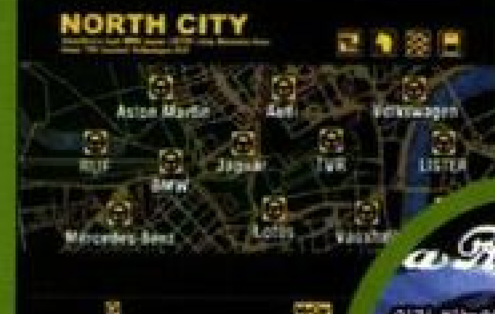


▲ …그래! 나도 사랑해!!…



▲ …내가 싫어지고 있어. 흑

●그란트리스모 모드



▲ '그랜트리스모 모드'도 설명하지. 이 모드는…

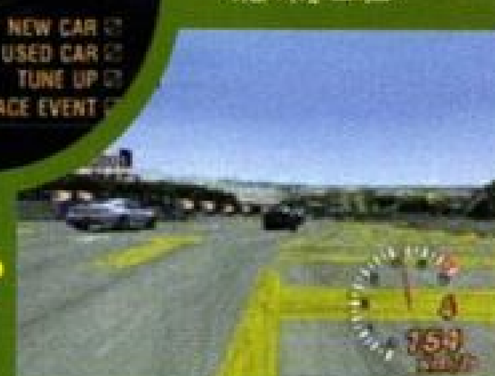


▲ …우선, 맘에 드는 동네를 선택하는 거야. 그리고…





▲ …만사가 귀찮은 유저들은 차를 선택해. 잘 알겠는가? 그리고 나면…



▲ …오빠 달려!!…내가 왜 이럴까. 흑

고 있다. 너무 리얼하게 만들어 라이트 유저들에게 외면을 당하는 일이 없기를.


▲ 경차, 클래식차, 명차 등 그 종류는 셀 수도 없을 정도



◀ 이 튜닝 메뉴를 본 독자는 두 가지로 나뉠 것이다. 질린 표정을 짓는 라이트 유저와 즐거운 표정을 짓는 매니악 유저로…

「그랜트리스모 2」에 등장하는 자동차들


'하이브리드 카'란 전기와 가솔린을 연동하여 주행하는 방식의 자동차이다. 사진은 최초의 하이브리드 카인 '도요타 프리우스' ▶

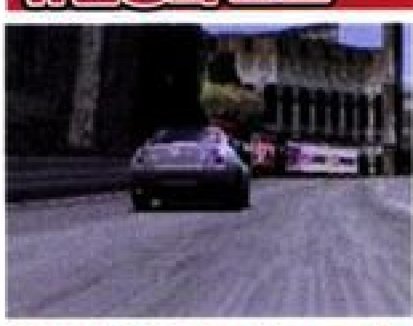

재규어의 어떤 차종이 등장할지는 불명. 사진은 재규어·XK쿠페 ▶


▲ 경차, 클래식차, 명차 등 그 종류는 셀 수도 없을 정도

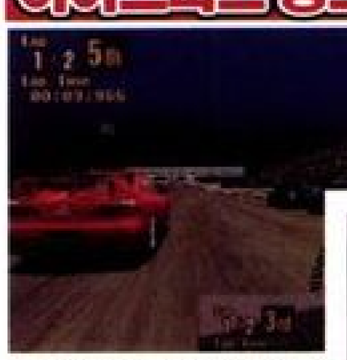
다양한 코스가 등장

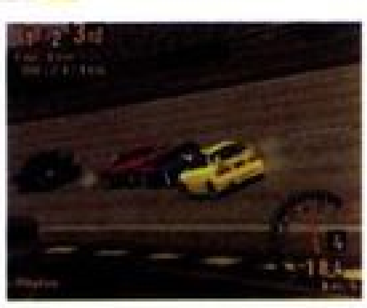
전작의 코스를 포함해서 전부 20가지 정도의 코스가 등장하여 '그랜트리스모 2」의 즐거움을 더 해주고 있다. 그 중 시가지 코스가 새롭게 발표되었는데 밝혀진 바에 의하면 '시애틀', '로마 서킷'을 배경으로 하기 위해 제작진들이 현지에서 직접 조사하고 왔다고 한다. 마을 각각의 재현도는 상당히 높다고 하는데, 그 외에도 '라그나 세카', '고속 오벌 코스', '하이 스피드 링크' 같은 서킷코스는 물론이며 '스위스 산악 코스', '힐 클라임 코스', '파이크 스픽 코스' 등 다트 코스까지 준비되어져 있다고 하니 이 또한 기대가 되지 않을 수 없다.

유럽풍의 도로


◀ 아름답고 고풍스러운 분위기를 자아내는 유럽의 도로. 배경에 넋이 빠져 레이스를 포기할 것인가? 레이스를 위해 배경을 포기할 것인가? 그것이 문제로다

하이스피드 링크 2


◀ '하이 스피드 링크 2'의 전경. 코스의 특성은 전작과 같다고 한다

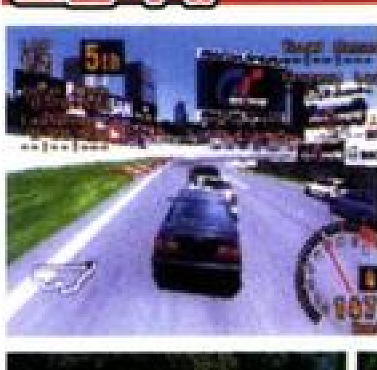

레이아웃은 불명이지만 그 이름과 도로의 모습을 봐서는 초고속 레이싱을 체감할 수 있을 것 같은 예감이 든다 ▶

라그나 세카


◀ 이 사진과 옆의 사진을 비교해 보라. 똑같지 않은가


현지 취재에 의해 완벽하게 재현된 게임 내의 '라그나 세카' ▶

그랜바레

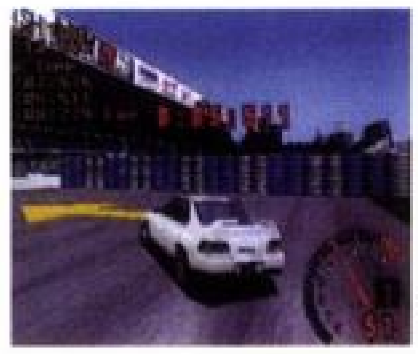

◀ 전작의 인기코스였던 '그랜바레'는 레이스의 코스가 상당히 순탄해서 스피드광들의 사랑을 많이 받았다. 이름만 보면 무슨 카바레의 일종으로 착각할 수도

이것이 새로 추가된 다트 코스 '파워풀 그랜트리스모' ▼



라이센스도 대폭강화, 무려 전작의 3배!!

라이센스를 얻지 못하면 레이스에 참가가 불가능했었던 시스템은 전작과 동일하다. 그 라이센스의 수는 약 60 종류나 된다고 하니 그 스케일에 놀랄 뿐이다. 그리고 '가면허(假免許) 모드'라든가 '드라이빙 교습 모드' 등 초보자를 위한 모드도 추가될 예정이니 레이싱 게임을 잘 못하는 사람도 안심. 그리고 전작을 즐겼던 유저를 위해 한가지 더 알려 주겠다. 전작의 라이센스 클리어 데이터를 메모리 카드에 저장해 놓은 유저들은 시험의 일부를 면제받는다는 기쁜 소식이다. 지워 버린 유저들은… 데이터를 저장해놓은 친구들을 꼬시자.


◀ 전작의 '라이센스 모드'는 정말 어려웠다 (처음에는)

힘을 제압하는 것은 속도, 처리속도가 빨라졌다

전작에서는 게임을 처음 접했을 때 그 리얼함과 그래픽에 놀랐었다 (그 뒤에 「R4」가 발매되어 그래픽 면에서는 상당히 떨렸지만…). 그 당시 플스에서는 '기능의 한계까지 이용한 게임이다'라고 말을 했지만 그 한계는 언제나 넘겨지는 것이 게임계의 실상. 이번의 「그랜트리스모 2」에서는 처리속도가 20%정도 빨라졌기 때문에 자동차와 코스의 모델링이 더욱 세밀해진 것이다. 전작의 자동차들도 심플하다는 평을 받았지만 이번에는 뭔가가 더욱 더 틀릴 것이다. 기대해도 좋다.



◀ 이런데서 레이스를 보며 술 한잔했으면… 쩝쩝


▲ 처리 속도의 향상으로 더욱 화려해진 그래픽과 부드러워진 차체의 움직임

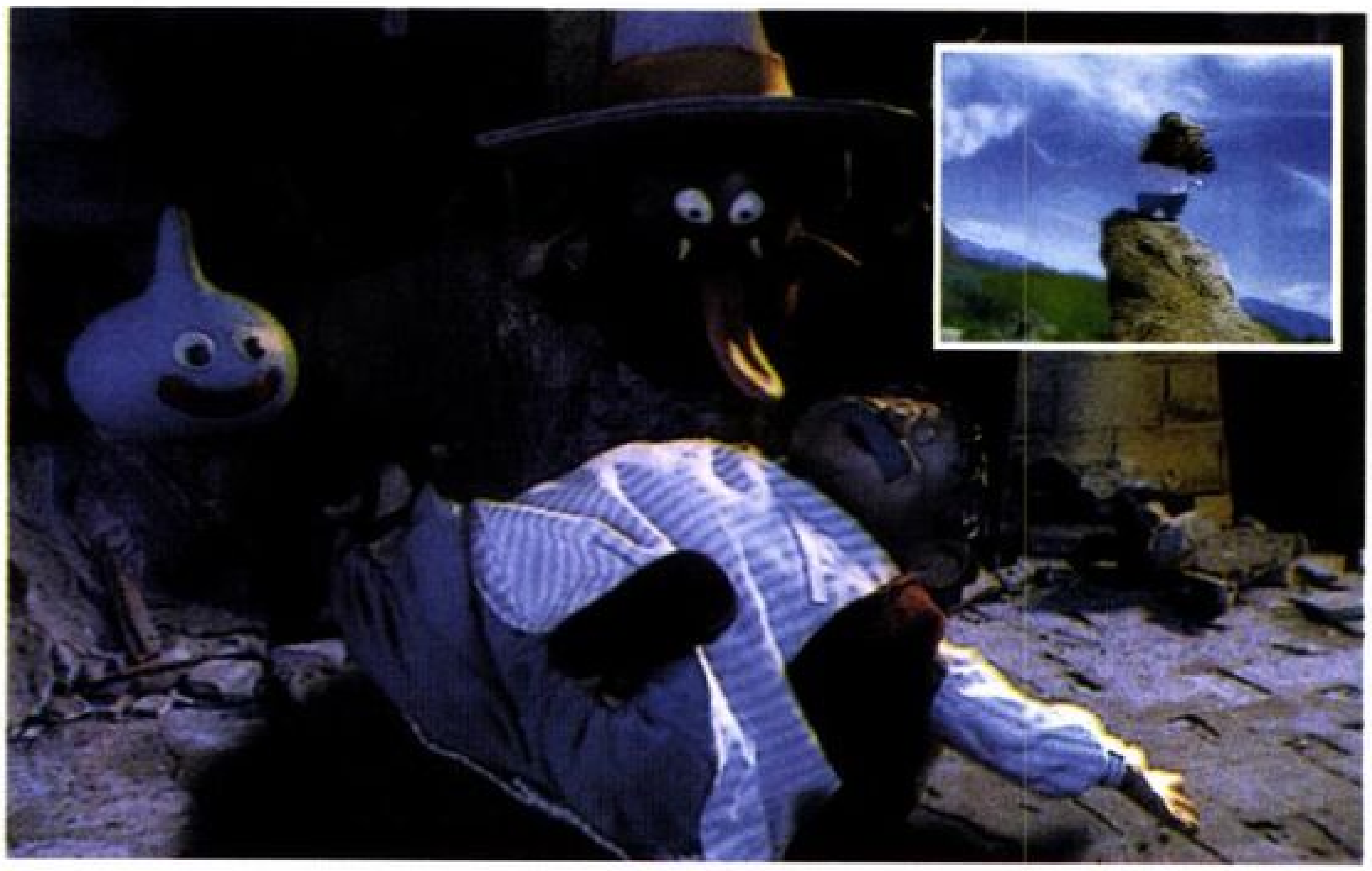
초 리얼 게임을 위한 제작진들의 노력

「그랜트리스모 2」의 스텝진들이 직접 발 벗고 나섰다. 엔진소리를 녹음하고 자동차 호일까지도 하나 하나 촬영하는 등 그들의 모습에서 자동차의 세밀한 모습과 엔진소리 하나까지 잡으려는 듯한 각오를 엿볼 수 있다. 존경스러울 정도로 무서운 열정을 갖고 이번 게임을 제작하고 있는 그들에게 불가능이란 없다. 여하튼 이번 9월에 발매될 「그랜트리스모 2」는 기대작 중 하나임에는 틀림없다고 생각된다.


◀ 크흑, 감동적이야

아무리 걸어다녀도 빠지지 않는 뱃살

톨네코의 대모험2 - 이상한 던전

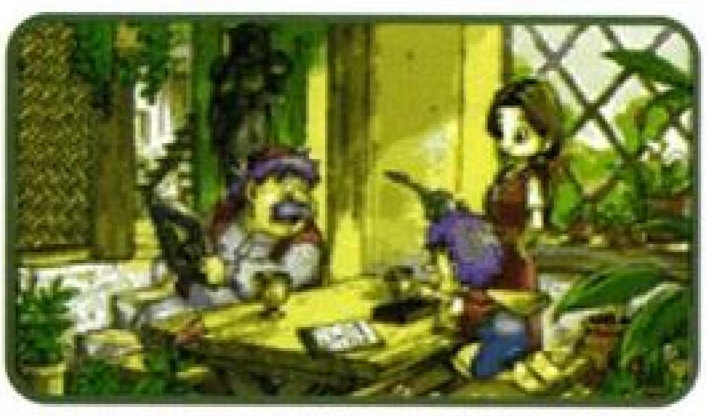


톨네코가 다가오고 있다. 거대한 뱃살을 출렁이며…. 무기상점의 주인인 주제에 페페하게 빵 하나만 달랑 들고 시작하는 짠돌이 톨네코가 다가온단 말이다. 당신은 춘 소프트를 믿고있는가? 그렇다면 사라. 그러나 사기전에 이 글을 읽어본 후 게임을 즐겨라. 이번 호에서는 이 게임에 대해 철저히 파헤쳐 주겠다.

장르	RPG
제작사	춘 소프트
발매일	9월 15일
발매가	6,800엔

SFC 시절, '자동 생성 던전'과 게임오버가 되면 레벨이 1로 되돌아가는 참신한 시스템으로 수많은 유저들을 불타오르게 했던 「톨네코의 대모험」. 그 속편이 플스로 나온다는 건 3살, 아니 2.5살 먹은 어린아이라도 다 아는 사실이다 (모르는가?). 당연히 롬팩에서 CD로 매체가 바뀐 만큼 여러 가지 추가점이 많이 밝혀졌다. 단, '로딩'이 유저들에게 커피 한잔의 여유를 줄 지도 모른다는 사실이 우리를 괴롭게 하고 있다. 하지만 모든 것을 감수하더라도 즐기고 싶은 게임 중 하나가 바로 이 「톨네코의 대모험 2」이다. 이번에 소개되는 글을 보면 정말 큰 기대감을 느낄 것이다.

톨네코, 그의 무게 있는 모험의 서막



세계 제일의 무기 상인이 되겠다는 쓸데없는 꿈을 꾸는 아저씨, '톨네코'는 아내인 '네네'와 아들인 '포포로'와 함께 잘 먹고 잘 싸고 잘 살고 있었답니다



그러던 어느 날 이상한 던전에 숨겨져 있는 '환상의 보물'에 대한 소문을 듣고 말았어요. 보물에 눈이 어두운 그는 당장 던전 주위의 마을로 이사가서 보물을 찾아 헤맸죠



이상한 던전에 숨겨져 있던 보물은 '행복의 상자'. 왜인지는 모르지만 이 깡통 하나로 마을은 크게 번창했답니다. 한마디로 깡통보다 못한 마을이군요



그로부터 반년 후, 돌연 그 나라에 몬스터들의 출현이 잦아지고 주변이 이상한 던전처럼 되 버리고 말았죠. 깡통 하나로 발전한 나라라니 저도 화나는데 몬스터라고 화나지 않을 리가 없죠



자기가 '솔리드'라도 된 양 착각하고 사태 규명에 나선 우리의 국왕님. 솔선 수범을 실천하여 모범 국왕이 되긴 했으나… 결과적으로 구출을 위해 톨네코가 가야 했죠. "나는 왜 공주도 아닌 뚱띵이 국왕이나 구해야 하는가?" 라며 한탄하는 톨네코의 모습이 떠오르는 군요



결국, 국왕님은 구출했어요. 수많은 몬스터와 싸우느라 지친 우리의 톨네코. 하지만 도대체가 전사가 한 명도 없는 나라인지 아니면 모두 바보인지 하필 상인 톨네코에게 조사의뢰를 맡기네요. 아무튼 이리하여 우리의 주인공, 톨네코의 중량감 있는 모험이 다시 시작됩니다

PLAYSTATION

PLAYSTATION

「톨네코의 대모험2」에서는…

몬스터석상 컬렉션

이번 작의 특징 중 하나인 석상 컬렉션은 일종의 달성도를 나타내는 것으로서 어떤 던전을 클리어 한다면 그 던전의 가장 주가 되는 몬스터를 석상으로 모을 수가 있다. 예를 들어 언데드 계의 몬스터가 다수 출현하는 '묘지의 던전'을 클리어 할 경우 언데드의 대명사인 '썩은 사체'가 컬렉션 되는 식이다.





◀ 게임 속의 세계에도 피고든 캐릭터 상품

슬라임의 공포, 슬라임 러시 ?

사진을 한번 보라. 톨네코를 둘러싸고 있는 수많은 슬라임의 정체는 과연 무엇일까? 단순히 다수의 슬라임이 출현한 것인가. 아니면 혹시 '킹 슬라임'으로 합체하려는 걸까. 슬라임이 분열을 한 것이라고도 생각해 볼 수도 있고 흥미본위의 개발사진일 수도 있고, 여러 가지로 예상 가능한 부분이다.



▲ 이 포메이션은 「세균전」이 생각나는데…

새로운 아이템

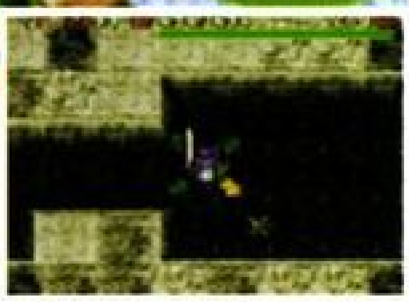
이전 「풍래의 시렌」에 등장했었던 '합성의 항아리'가 등장한다. 이것은 두 가지 아이템의 장점을 합성하여 하나의 강력한 아이템으로 제작할 수 있는 아주 유용한 아이템이다. 이외에도 스피드가 일정시간 빨라지는 '버서커의 열매', 몬스터의 공격을 약간 되돌려주는 '칼날 방패'라든가 회피율이 상승하는 '지켜보는 방패' 등 전작의 78종에서 148종으로 2배정도 증가했다. 새로 등장하는 아이템을 찾아내는 것만으로도 충분히 즐거울 듯.

그외에는…

방향을 전환할 때 화살표가 나타나는 친절함이 추가되었다. 전작에서 자신이 어디를 보고있는지도 모르고 전투를 하던 불쌍한 사람들도 이제는 안심. 또, 오프닝에 '크레이 에니메이션의 기법'을 이용한 것은 다 알고 있을 것이다. 그뿐 아니라 게임 내에서도 마을의 배경은 모두 '미니어쳐'로 제작을 해서 굉장히 독특한 기분으로 게임을 플레이할 수 있다. 더구나 던전뿐만 아니라 지상 필드도 존재한다는 사실도 밝혀졌다.



▲ 톨네코의 '스위트 홈♥'

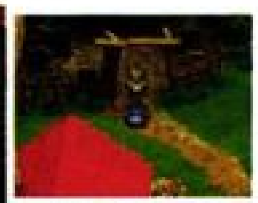


▶ 화살표가 나와서 '방향 극치'도 안심

초반의 게임전개

어느 날 톨네코는 아내인 '네네'의 선물을 국왕에게 전하기 위해 '조금 이상한 초원'을 지나 성으로 간다. 의심스러운 것이 있다면 즉시 알려달라는 왕의 말을 듣고 마을로 돌아온 톨네코. 그런데 괴상해진 마을 건물들 때문에 사람들이 곤경에 빠져있다. 빈집의 몬스터에게 금고와 돈을 빼앗겨 은행을 세울 수가 없다는 '곤란한 남자', 그리고 마법의 빵집을 개업하려하는 '겁내는 청년'. 그는 죽은 스승에게 개업 사실을 알리고 싶어하지만 묘지에는 몬스터가 가득하다. 이들 이외에도 '불타는 남자'도 역시 곤경에 빠져 있었다. 아버지의 유지를 이어 받아서 세계제일의 대장간을 목표로 하는 그는 개업허가를 받지 못해 고민하고 있었다. 국왕은 성의 지하에 있는 '성스러운 불'을 가져오면 허가를 내주겠다고 하는데…. 역시 주인공은 쉬지도 말라는 것인가.







▲ 이 사람들을 도와주면 여러 상점이 등장한다



▲ 덤벼라

여러가지의 상점이 존재

은행

빈집을 클리어하고 금고를 입수하면 출현하는 은행. 예금을 해두면 몬스터에게 당해도 돈이 줄어들지 않는다. 이자는 꿈도 꾸지 말라.



▲ 금고를 얻어주면 '곤란한 남자'는 은행을 영업한다

땀과 눈물의 대장간

성의 지하에 있는 '성스러운 불'을 입수하면 출현한다. 여기서 무기와 방패를 강화할 수 있다.



▶ '성스러운 불'을 얻으면 등장. 톨네코가 작은 것인가, 칼이 너무 큰 것인가?

마법의 빵집

'겁내는 청년'을 스승의 묘까지 데려다주면 출현하는 상점. 전작의 빵과 이번에 새롭게 등장한 마법의 빵 등 여러 가지의 빵을 팔고 있다.



▶ 여기 빵빵한 빵집 빵은 찐빵맛 빵일까 호빵맛 빵일까? 으윽, 혀를 씹었어

'가이바라'의 합성가게

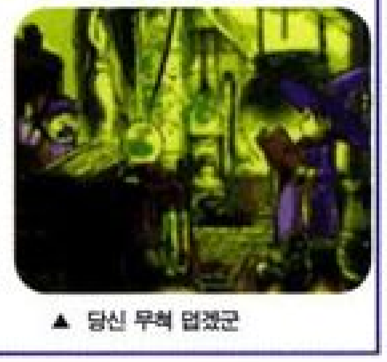
여러가지 항아리를 만드는 가게. 합성의 항아리가 있어 무기와 방패를 합성시켜준다.



▲ 그 두 가지를 합치면 냄비뚜껑이 된다네

'레미'의 마법가게

굉장한 힘을 지니고 있을지도 모르는 마법사 '레미'. 매우 밝은 성격으로 톨네코의 레벨을 올려준다든지 하는 일을 해주고 있다.



▲ 당신 무척 멋있겠군

초반부에 등장하는 몬스터

슬라임



▶ DQ시리즈의 영원한 마스코트. 언제나 주인공의 초반부 레벨업을 위한 이지메 대상이 된다

베이비 사탄



◀ 아이템을 훔치는 특기를 가지고 있는 극악무도한 몬스터. 드래곤 킬러+10을 뺏기고 추락 함정에 빠질 경우엔 세상이 무너지는 좌절…

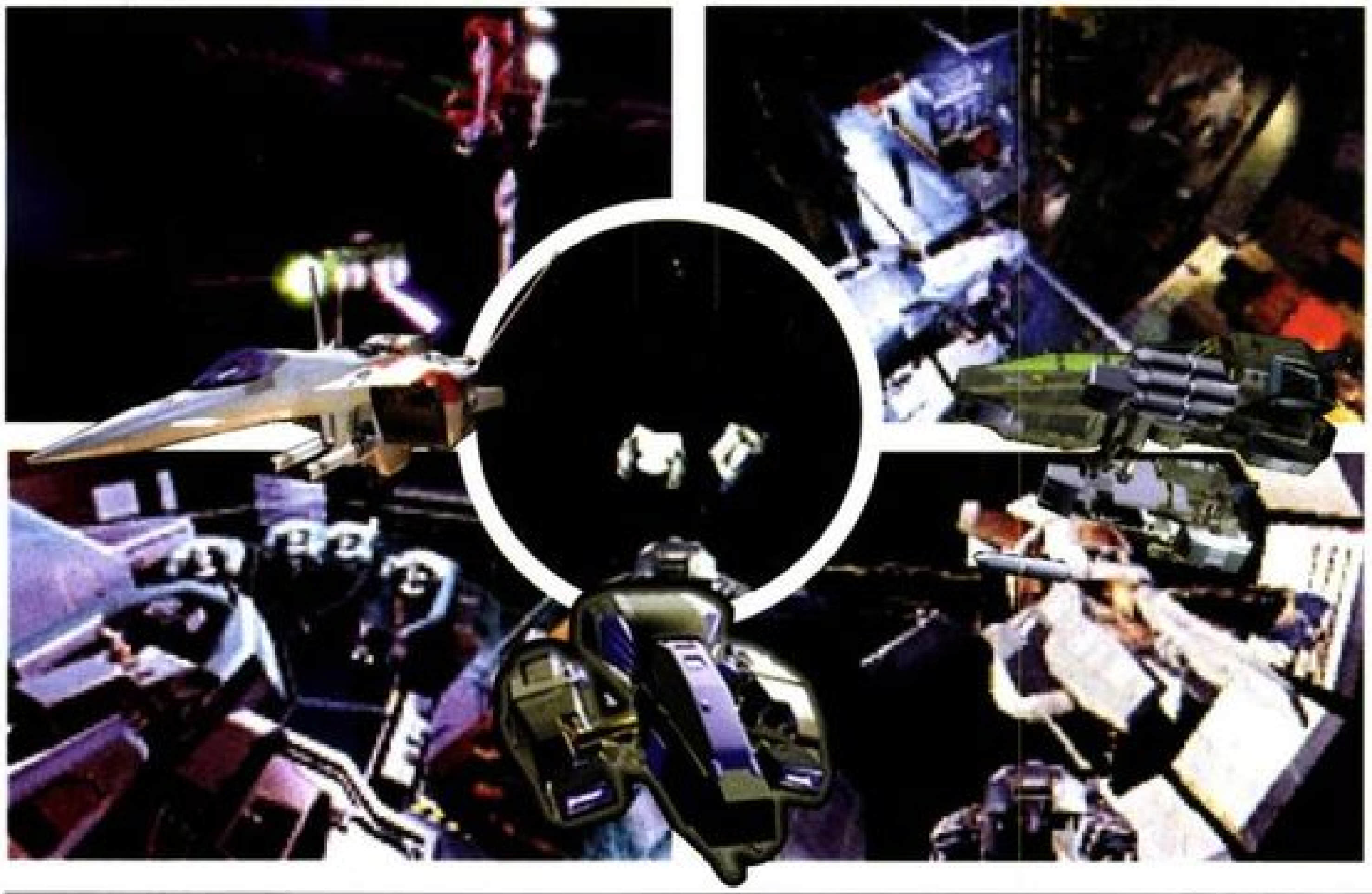
고스트



▶ 한 턴에 2번 움직이는 몬스터. 공격력은 별거 아니지만 다수와의 전투에서는 짜증이 날 것이다

…가이어는 내가 몬다

스타 익시온



슈팅에다 전략적인 요소를 융합한 획기적인 요소를 가지고 있는 남코의 신작게임. 이런 새로운 시도를 하는 게임의 경우 결과는 거의 비슷하다. 쫄딱 망하든지, 대성공을 거두든지. 「스타 익시온」은 과연 어떤 게임이 될 것인가? 발매일을 눈앞에 두고 재점검 해 본다. 참고로 메모리카드 5블록을 잡아먹는다는 무시무시한 소문이….

장르	슈팅
제작사	남코
발매일	'9월 9일 발매
발매가	5,800엔

이 게임은 단순히 순발력만을 가지고는 게임을 해나갈 수 없다. 머리를 써서 진행하지 않으면 상당히 필요 없는 땀을 흘릴 지도 모른다. 그 반면에 상대의 허를 찌르는 공격이라든가 적의 거점을 바로 공격한다던가 하는 전략을 세워서 공격한다면 상당히 쉽게 게임을 진행시킬 수 있다. 이렇게 두서없이 설명하면 잘 이해가 안가는 독자가 많을 테니 「스타 익시온」에 대해 차근차근 설명해 주겠다.

슈팅게임에서 스토리는 개밥의 도토리

타이틀에 '스타'라는 단어가 붙은 게임은 이상하게 외계인에게 침공 당하는 경우가 많다. 이 게임도 예외는 아니다. 역시나 뻔한 스토리이지만 그래도 참고 읽어보라. 아무생각 없이 읽으면 멋있어 보일지도 모른다.

'25세기 머나먼 우주로 진출해 세력을 넓혀가고 있는 인류에게 돌연 우주 생명체들이 침공을 시작했다. 은하연방 우주군 'UGSF'는 이 역사 최초의 우주전쟁을 위해 전략 유격부대 '팀 가이어'를 결성. 고기동 전투기 가이어를 조종하는 팀의 리더 '로이 하이닉'에게 인류의 운명이 맡겨졌다.'

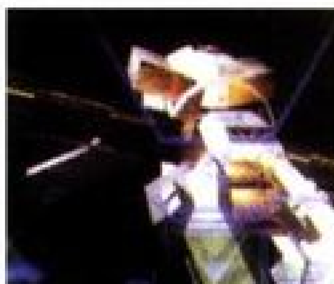
스토리로 보아 이 게임에 등장하는 적은 하나가 아니라는 것을 알 수 있다. 여러 다수의 종족들과 동시 다발적인 전투를 펼쳐야 하는 것이다. 언제 어디서 쳐들어올지 모르는 적들의 공격을 과연 플레이어가 저지 시킬 수 있을까?



우주를 누비는 누비… 아니 가이어 ▶

진행법을 가르쳐 주지

열심히 하면 클리어 할 수 있다고 말하고 싶지만 독자들이 책을 사보는 의미가 없을 것 같아서 게임의 전체적인 진행을 밝힌다. 본 게임은 기체의 조작을 익히는 트레이닝 모드, 소규모 미션을 즐기는 커맨드 모드, 상급자용으로 전 종족의 침공이 동시에 전개되는 미션인 컨퀘스트 모드 등의 3가지 모드가 있다.

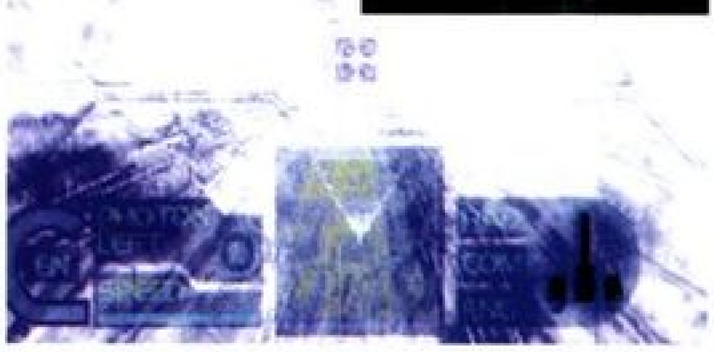


◀ 베이스에서 데이터의 관리를 할 수 있다. 격전의 준비와 필승의 각오를…



맵 화면에서 공격을 당하고 있는 아군이나 적부대의 배치, 침공속도 등을 파악해서 최고의 전략을 세우자. 만일 그렇지 못할 경우에는 힘겨운 전투가 그대를 기다릴 것이다. 적을 쓰러뜨리면 맵 상에서 적의 모습이 사라진다 ▶





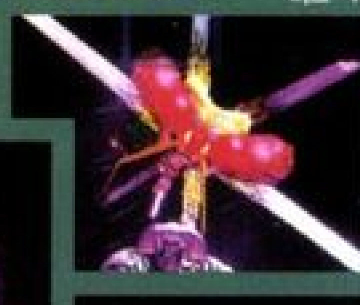
▲ 자, 이제부터는 뉴 타입만 살아남을 수 있는 순발력의 싸움이다. 전투 화면에 돌입하면 3D의 박진감 넘치는 슈팅을 즐길 수 있다. 남코의 3D제작 실력을 의심할 자가 있는가?

과거의 영광을 다시 한번

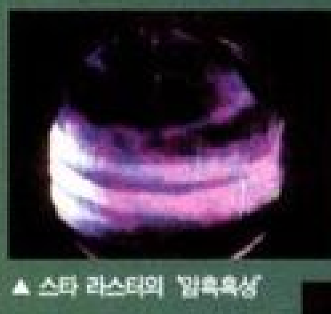
게임의 특이점 중의 하나라면 예전의 남코의 슈팅게임으로 제작되었던 게임들의 캐릭터가 등장한다는 점. 그대가 슈팅 매니아라면 이들을 알고 있겠지?



◀ 보스코니언에 출현한 '보스코 베이스'



갤러그의 '퀸 갤러그' ▼



▲ 스타 라스터의 '암흑혹성'



해충박멸엔 가이어가 잘 듣습니다 ▶

여기도 있었군

위의 글을 보고 그때 그 시절을 그리워할 유저에게 반가운 소식. 미션에 의해서, 그러니까 외계인의 종족에 의해 새로운 기체가 등장한다는 사실. 예를 들면 갤러그와의 전투에서는 '오우거 헤더'가 나오는 식이다. 이로서 색다른 즐거움이 또 하나 늘었다.



이 기체를 모르는 독자는 간첩이다 ▶

PLAYSTATION

PLAYSTATION

시스템도 일신! 캐릭터도 일신!

와일드 암즈 2nd 이그니션



본지에서도 이미 여러 번 특보로 소개된 적이 있지만 이번 달에는 9월 2일 발매를 앞둔 「와일드 암즈 2nd」의 막판 총정리! 새로운 캐릭터와 신 시스템 등에 대해 자세히 알아보도록 하자.

장르	RPG
제작사	SCEI
발매일	9월 2일
발매가	5,800엔

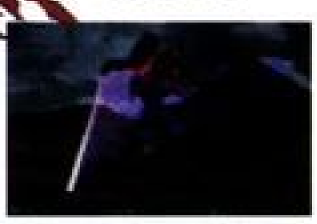
SCEI의 인기 RPG 「와일드 암즈2nd」. 전작에 비해 모든 시스템이 발전했지만 그 중에서도 특히 캐릭터의 개성이 엄청나게 파워 업 되었다. 게다가 전작과 같이 주인공이 아무 말도 안 하는 어리버리한 설정도 벗어난 것 같고, 아무튼 지금쯤이면 파워 독자들 중에도 직접 「와일드 암즈2nd」를 플레이하고 있는 사람도 다수 있을테니 그 외 자세한 것은 자신의 눈으로 직접 확인하도록 하자.

신캐릭터 등장!

우선은 새롭게 공개된 신 캐릭터를 소개한다. 그 이름은 '나이트 브레이저'. 외견을 척 보면 알겠지만 보통 인간하고는 다른 존재이다. 그의 정확한 정체는 사진을 보면 대충 느낌이 오긴 하지만 과연 그가 뭐 하는 자인지는 게임이 발매되어야 확실히 알 수 있을 것 같다. 스토리의 핵심이 되는 주요 캐릭터인 것만은 확실한데….



◀ 플레이어가 직접 사용할 수 있긴 한데 일반적인 파티하고는 조금 틀린 존재이다. 아직까지도 정체불명의 남자이지만(여자일지도…) 어쨌든 적이 아닌 것만큼은 확실하다



▲ 높은 전투능력으로 일행에게 강력한 도움을 준다



▲ 몬스터와 싸우는 나이트 브레이저. 하지만 화면을 잘 보면 그의 이름이 표시되지 않는다는 걸 알 수 있다

발매 전 시스템 긴급 점검!!

획기적인 시스템!!

이번 오프닝 애니메이션은 새로운 게임을 시작할 때와 게임을 로드 한 직후에 각각 오프닝이 흐른다. 또한 세이브 후에 게임을 종료하면 엔딩 무비(보컬 포함)가 흐르게 된다. 이것으로 유저들은 게임을 단 한번 플레이하는 것만으로도 마치 드라마나 애니메이션 한편을 보는 것과 같은 느낌을 받게 된다.



▲ 게임을 시작하면…



▲ 멋진 오프닝이



▲ 게임을 종료하면



▲ 보컬송과 함께 엔딩곡이

특징적인 메뉴 커맨드

전작에서도 그랬었지만 와일드 암즈만의 특징적인 메뉴 화면은 여전하다. 장시간 게임을 할 때 모니터를 보호해 주는 스크린 세이버 기능도 탑재되어 있다. 하지만 전작에서 밤을 세워가며 아이콘만 작성할 정도로 개인적으로 가장 마음에 들었던 아이콘 에디트 기능은 아쉽게도 삭제되었다.



▲ 세밀한 메뉴 화면



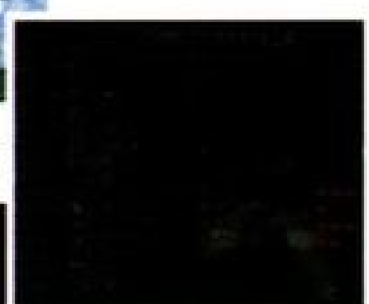
▲ 스크린 세이버 기능도 있다

퍼스널스킬

와일드 암즈2nd의 새로운 시스템인 퍼스널 스킬. 이것은 레벨업 시에 얻을 수 있는 퍼스널 포인트(PS) 를 사용하여 캐릭터에게 좋아하는 능력을 부여할 수 있는 시스템으로 그 능력은 전부 26종류가 존재하고 필요로 하는 PS도 모두 제각각이다.



◀ 이번 작부터는 전작과는 달리 크리티컬을 부여해 주지 않으면 사용할 수 없다



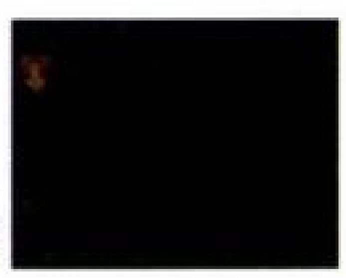
▶ 그 외 상태변화에 대응하는 내성치를 부여할 수도 있다



◀ 퍼스널 스킬을 마스터했다면 두려울 것이 없다

레벨이 올라가는 만큼 효과도 상승!

퍼스널 스킬은 같은 것을 최대 3회까지 부여할 수 있다. 3레벨까지 올리고 그 퍼스널 스킬을 완전히 익히면 레벨 1일 때와는 비교할 수 없을 정도로 효과가 상승한다. 지금 뭐라고 단정 지을 수는 없지만 한 스킬을 집중해서 모으는 편이 좀더 게임을 유리하게 진행시킬 수 있을 것 같다.



▶ 일단 한번 올리기 시작했으면 무슨 수를 써서라도 레벨 3까지 올려놓자

마크로스와는 상관없단 말이다!

발키리 프로필



「스타오션」의 트라이에이스가 다시 한번 일을 저지르려 하고 있다. 보통 다른 게임에서는 소환수나 적으로 등장하는 일이 많은 발키리가 본 게임에서는 주인공으로 승격. 에닉스와 트라이에이스가 뭉쳐서 만드는 게임인 만큼 여러분을 실망시키지 않으리라고 확신한다. 발매일을 봐서는 아마 PS최후의 명작이 되지 않을까. 아직 수수께끼가 많은 게임이지만 일단 밝혀진 것부터 공개해본다.

장르	RPG
제작사	에닉스
발매일	99년 겨울 예정
발매가	미정

북유럽 신화에서는 전사(戰死)를 최대의 명예로 여긴다고 한다. 전쟁의 여신 '발키리'는 죽은 전사의 혼을 모아 신에게 인도하는 역할을 맡고 있다. 이 북유럽 신화를 베이스로 한 RPG가 바로 여기 소개하는 「발키리 프로필」. 플레이어는 발키리가 되어 지상에서 떠도는 사자(死者)의 혼을 찾아야 한다. 그리고 혼을 강하게 단련시켜 신들의 전쟁에서 용맹하게 싸울 수 있도록 만들어야 한다. 장대한 스토리와 한발 진화한 전투 시스템이 매력인 게임. 벌써부터 기대되는 소프트이다.

단련된 혼은 신들의 전쟁에서 활약

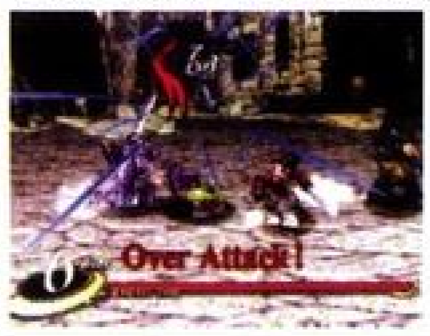
발키리는 혼의 울부짖는 소리를 들을 수 있다. 무수히 많은 혼의 울부짖음 중에서 쓸만하다고 생각되는 혼을 발견해낸다면 그들을 설득해서 동료에 가담시킬 수 있는 것이다. 그리고 지상계에 있는 혼을 더럽히는 것들을 정화하기 위해 함께 싸우게 된다. 성장해 가는 동료의 특기는 플레이어 자신이 결정할 수 있으며 한 명이 3가지의 기술을 가질 수 있다. 충분히 단련된 동료는 신들의 전쟁이 일어나고 있는 발할라로 들어가게 된다. 단, 신들의 세계와 지상계는 시간이 똑같이 흐르고 있기 때문에 어떤 시점에서 어느 정도로 성장한 혼을 올려 보낼 것인가는 당신의 판단에 달려있다. 상황을 적절하게 파악하고 신들의 전쟁을 유리하게 진행시켜야한다.



◀ '파이널리티브 블러스터'와 '이터널 레이드'의 발동장면. 계속해서 멋지군

복수(複數) 캐릭터 콤보로 적들을 이지메

보통, RPG의 전투에서 생각나는 것은 바로 커맨드 입력방식. 그러나 「발키리 프로필」은 다르다. 이 게임에서는 패드의 버튼 하나 하나에 한 명씩의 캐릭터가 대응되어 있다. 그리고 누르는 버튼에 따라 해당캐릭터가 공격을 하는 것이다. 버튼을 잘 조합하면 복수의 캐릭터들의 공격에 의한 스피디하고 강력한 연출을 해나갈 수 있다.

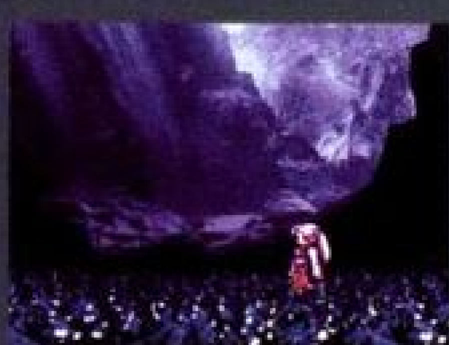


◀ 캐릭터의 공격들을 잘 조합해서 쓰면 끝내주게 멋진 콤보가 완성

「발키리 프로필」의 세계관을 알아보자

■ 절망이 감도는 세계

전쟁, 빈곤, 질병…. 인간들이 살고있는 지상계는 신들의 나라에 비해 상당히 어두운 세계이다. 혼을 더럽히는 뱀파이어와 언데드, 네크로맨서 같은 몬스터가 배회하고 전쟁과 살인, 배신 등에 의해 죽음이란 항상 사람들 주변에 있는 것. 사람들은 발키리의 방문을 꿈꾸고 있다. 혼을 정화시켜 신들의 세계 '발할라'로 인도해 주는 그녀를. 그러나 개중에는 그녀의 방문을 원하지 않는 혼도….



음울한 분위기의 인간계. 그래도 멋지다 ▶

■ 신들의 세계 '발할라'

주신 오딘이 지배하는 '아스' 신들의 세계. 어느날 '유미르의 목'이 세계의 종말 라그나로크가 가까워지고 있다고 알려왔다. 언제나 '반' 신들과의 전쟁을 반복하면서도 라그나로크를 두려워한 그는 전쟁의 여신 발키리를 불러내었다. 그리고 라그나로크에 대비하여 지상계에서 우수한 사자의 혼을 수집(?) 해오라고 명했다.



◀ 인간계와는 대조적인 '발할라'의 전경. 그래도 멋지다니까

북유럽 신화의 발키리

Walkure, Valkyrjar라고도 불리며 북유럽 신화에 등장하는 여신. 살육의 선택자, 전사를 고르는 자라는 뜻을 갖고 있으며 무장을 해서 말을 타고 하늘을 달리는 젊은 여자 전사의 모습을 하고 있다고 한다. 발키리가 하는 일은 죽은 전사의 혼을 모으는 것이다. 전쟁신의 심부름꾼으로서 전사에게 죽음, 또는 승리를 부여하기 위하여 전투중인 전사들에게 보내진다. 전능한 신 오딘에 대항하는 세력으로서 요툰하임에 사는 거인족이 있었다. 오딘은 거인족과의 전투를 위해 영웅을 모았는데 그 모집역할을 하기도 했다. 평소 발키리의 갑옷은 눈부신 빛을 뿜어내며 북쪽 하늘을 비추고 있는데 이것이 오로라라고 한다. 그러나 발키리는 기독교의 세력이 확장됨에 따라 마녀를 가리키는 말이 되었다.

PLAYSTATION

백년전쟁의 또 다른 진실을 찾아서…

장갑기병 보톰즈 강철의 군세



전세계의 「보톰즈」 팬들이 기다리고 기다리던 PS의 신작이 등장! '백년전쟁의 다른 모습을 목격하는 것은 바로 플레이어다'라고는 하지만 우리는 또 결국 타카라의 상술에 놀아나야 하는 것인가? 그렇지 않다면 이번에는 제대로 된 물건이 나올 것인가? 이번에는 좀 제대로 된 게임이었으면 하는데…. 게다가 초회한정판에는 「브레이브 사가2」의 프리미엄 디스크가 동봉된다고 하니 팬들이라면 예약 필수!

장르	시뮬레이션
제작사	타카라
발매일	9월 예정
발매가	미정

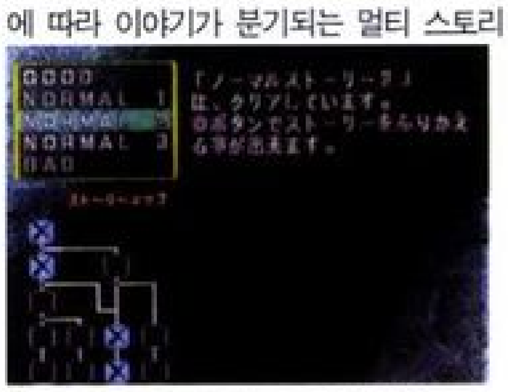
「장갑기병 보톰즈 강철의 군세」는 TV애니메이션 「장갑기병 보톰즈」의 세계관을 기초로 한 시뮬레이션 게임. 플레이어는 마그다레너 왕립군 제23 기갑대대 소속 하자웨이 중대의 일원 맥스웰 조장(일본 육군 하사관 계급 중 최상급)이 되어 자신의 소대를 이끌고 포로 구출작전에 참가하게 된다. 그 이후에도 AT(아머드 트루퍼)라 불리는 전투 메카를 이용하여, 수많은 작전을 수행하게 되는데….



▲ 게임에 나오는 전문 용어는 바로바로 확인할 수 있게 용어사전이 준비되어 있다

게임의 흐름과 시스템을 소개!

플레이어의 임무는 혹성 마그다레너의 병사로서 부대에 주어진 여러 종류의 미션을 성공시키고 자군의 승리를 위해 노력하는 것이다. 미션의 목적은 적의 전멸이나 동료의 구출 등 흔하디 흔한 것. 그러나 미션의 성공여부에 따라 이야기가 분기되는 멀티 스토리 시스템이 채용되어 있어 그 결과에 따라 엔딩이 변하도록 설정되어있다.



▲ 진행해온 루트를 확인하는 것뿐만 아니라 앞으로 진행 될 루트도 확인할 수 있다

앵글은 충분히 다채롭다!

종래의 시뮬레이션과는 달리 1유니트=1기(機)로 부대를 표시함으로서 전투 중의 유니트에 여러 대의 카메라가 밀착, AT의 세세한 움직임이 3D무비로 재현된다. 이 밀착 카메라 이외에도 맵 상의 고정카메라가 준비되어 있어 전투를 비추어주는 앵글이 차례차례 변화해 간다. 물론 사용무기의 차이도 충실하게 재현된다고 하니 팬이라면 무지하게 기뻐할 듯. 수백 종류나 되는 앵글로 박력 넘치는 영상을 즐길 수 있게 되었다.

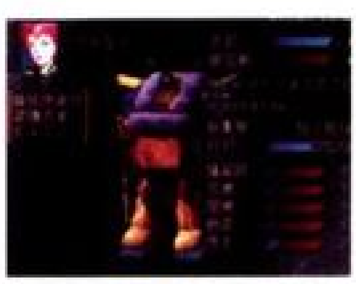


▲ 이런 앵글도 표현이 가능하다

전황을 크게 좌우하는 2개의 파라미터

파일럿의 능력 중 가장 중요한 것은 일정시간 내의 행동력을 표시한 액션 포인트(AP)와 행동에 의해 쌓이는 피로도이다. 행동은 일정의 AP를 소비하고, 제로가 되면 행동불능이 된다. 즉, AP가 남아 있으면 1턴에 몇 번이라도 행동이 가능하게 된다. 단 피로가 쌓이면 파일럿이 가진 본래의 힘을 모두 발휘할 수 없게 된다.

맵은 3D로 다채로운 전술 가능!!



▲ 이동이나 공격에는 일정한 AP를 소비한다

게임에는 극지방, 사막, 습지, 산악 지대, 시가지 등 실로 다양한 전장이 등장한다. 모든 전장은 보다 치밀한 전술과 작전을 세울 수 있도록 3D로 표현되어 있다. 따라서 잠복이나 우회 공격 등 각종 전술을 플레이어의 입맛에 맞게 펼쳐 보일 수가 있다. 고저차나 장해물을 효과적으로 이용하여 전황을 유리하게 이끌어 보자.



▲ 소수정예부대로 적의 대부대를 격파할 수도 있다

또 하나의 전술,「지원공격」

이 게임에서는 부대의 동료에게 지원을 요청하는 것이 가능하다. 이 경우 메인 공격 담당 유니트와 지원 공격 담당 유니트가 동일목표를 향해 공격을 하고, 공격력이 두 배가 된다. 물론 지원기의 행동은 3D 무비로 확실히 재현된다.



▲ 지원공격에 의해 적을 보다 빨리 격파할 수 있다

엔딩은 또다른 시작!

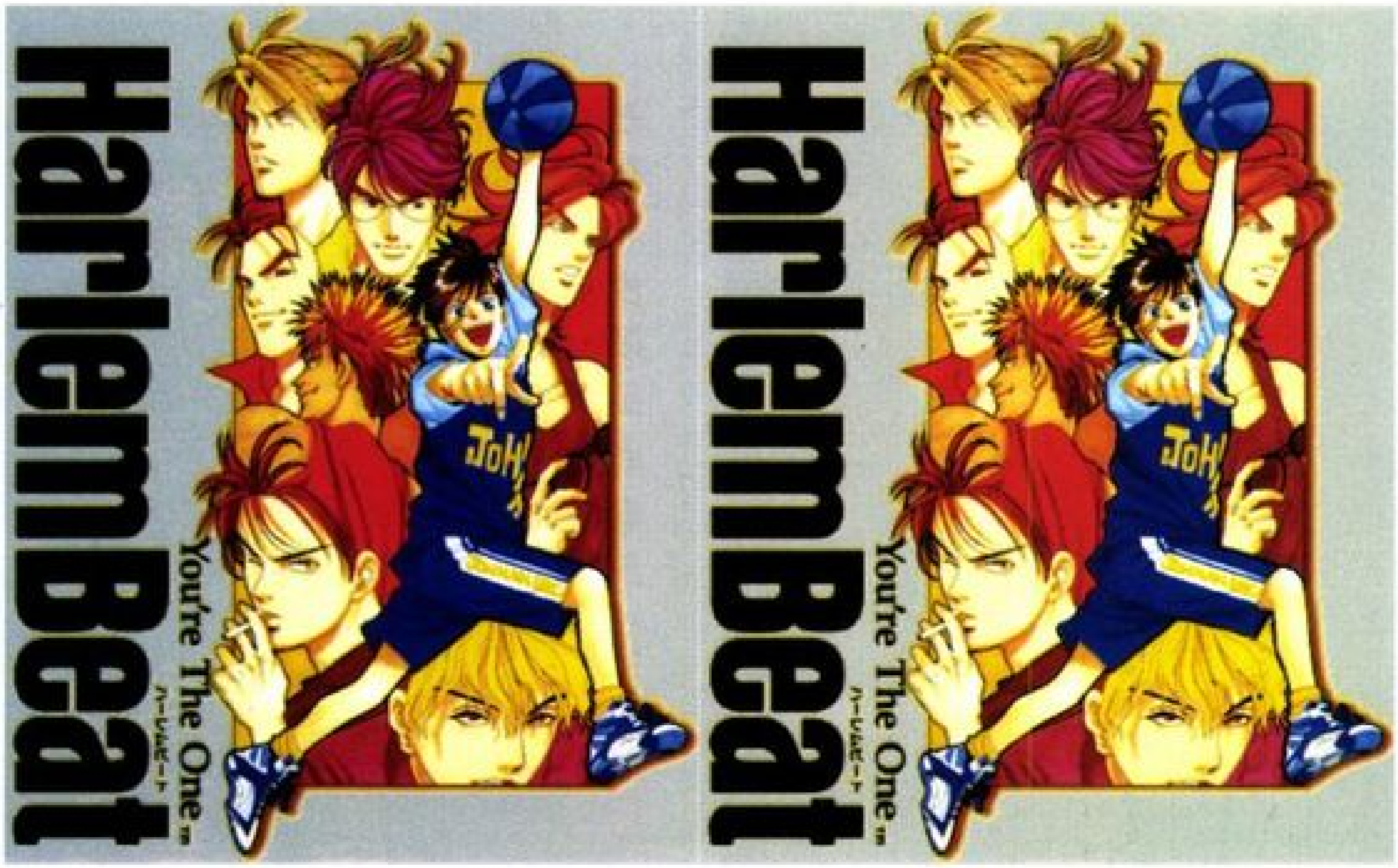


▲ 이것이 전설의 궁극부대 '흡혈부대'라고도 불리우는 레드숄더다!

한번 엔딩을 보고 나면 타이틀 화면의 모드셀렉트 항목에 'VS 레드숄더'가 추가된다. 이 모드에서는 TV 애니메이션판의 주인공인 키리코가 예전에 소속되어 있던 '멜키아 방면군 기갑병단 특수 임무반×-1(통칭 레드숄더)' 부대가 플레이어 부대의 상대로서 등장한다. 전설의 궁극부대 레드숄더의 실력은 어느 정도일까? 과연 플레이어가 단련시킨 최강의 부대는 레드숄더를 상대할 수 있을 것인가!

남자의 로망을 담은

할렘비트



「도키메키 메모리얼2」의 제작에 한창 심혈을 기울이고 있을 코나미에서 생소한 게임이 발매된다. 바로 「도키메키」와는 상극을 달리는 남자의 찐한 우정을 그린 드라마틱 청춘 시뮬레이션(!)게임 「할렘비트」. 국내에서도 원작을 접해본 사람이 꽤 있을테니 굳이 설명하지 않아도 어떤 만화인지 많은 독자들이 이미 알고 있을 것이다.

장르	시뮬레이션
제작사	코나미
발매일	10월 28일 예정
발매가	5,800엔

일본의 주간 소년 매거진에서 연재되고 있는 청춘 농구만화 「할렘비트」가 게임으로 재 탄생된다. 원작자 '니시야마 유리코'의 전면 감수와 '쿠와시마 호코'를 포함한 23인의 인기 성우 기용으로 화제를 모으고 있는 할렘비트. 그 내막을 잠시 들여다 보자.

초 간단 스토리 압축

나가세 토오루는 상남고교 1학년의 농구부원. 지금까지는 뭐든지 금방 포기해 버리는 성격이었다. 하지만 친구와 농구부 동료에게 이끌려 농구의 어려움, 그리고 즐거움을 깨닫게 되고 연습과 시합을 반복해 성장해 간다. 그리고 그 안에서 피어나는 우정과 사랑을 그린 장대한 드라마(?)가 「할렘 비트」이다.



게임의 흐름

캐릭터 선택

플레이어는 「나가세」가 되어 시합에서 활약할지 아니면 「매니저 남·여」가 되어 그를 전국 대회로 이끌어 나갈지를 선택해 게임을 즐길 수 있다.



◀ 플레이어는 자신의 분신이 될 인물을 선택할 수 있다. 하지만 제작사가 코나미인 만큼 뭔가 터무니없는 숨겨진 캐릭터 한 두명 쯤은 나오지 않을까?

어드벤처 파트



▲ 어드벤처 파트에서는 여러 가지 이벤트와 미니게임 등이 준비되어 있다

어드벤처 파트에서는 힘든 연습에 찌들은 주인공에게 어느 정도의 자유를 준다. 자신이 열혈 경파라면 부활에 참가할 것이고, 자신이 연파라고 생각된다면 당연히 맘에 드는 캐릭터와의 이벤트를 즐길 수도 있다. 뭐 그냥 다 때려치우고 집으로 돌아가는 것도 가능할지도….

연습으로 자신을 단련 시켜라!



▲ 어드벤처 파트에서는 여러 가지 이벤트와 미니게임 등이 준비되어 있다

아무리 장르가 '드라마틱 청춘 시뮬레이션(?)'이라고 하더라도 결국은 원작이 농구만화였기 때문에 라이벌 학교와의 시합에서도 이겨야 한다. 그러기 위해서는 당연히 연습이 필요한데 여기서는 연습 메뉴와 파트너를 선택해 상남 농구부의 실력을 키워나갈 수 있다.

시합 파트에서의 승리!



▲ 가장 중요한 시합 파트. 과연 얼마나 박진감 넘치는 시합을 연출해 줄지가 문제인데…

시합은 멤버의 선택과 작전의 지시 등을 할 수 있다. 그리고 원작과 마찬가지로 동경 예선→ 인터하이(일본의 고교간 대항 시합) 순으로 진행되어 간다. 과연 연습의 효과가 어디까지 나타날지는 아직 미정이지만 뭔가 드라마틱한 전개를 기대해 본다.

그리고 감동의 엔딩?

시합에서 이기는 것만이 전부가 아니다. 그렇다면 애초에 드라마틱 청춘이라는 말은 붙이지도 않았다. 엔딩에서는 자신이 그 동안 쌓아왔던 업적에 대해 보상을 받을 때가 온 것이다. 자신이 연습에 충실한 모범생이었다면 동료와의 우정을 그린 엔딩이…. 이 게임을 도키메키로 착각한 플레이어에게는 물론 고백타임도 준비되어 있다. 수많은 이벤트와 미니 게임 등을 걸쳐 여기까지 온 플레이어에게 돌아오는 엔딩은?

PLAYSTATION

당신은 멀미를 하지 않습니까?

마크로스 VF-X 2



'배리어블'이라는 새로운 요소를 가지고 우리 앞에 나타난 「마크로스 VF-X 2」. 지난 7월호에 공개된 이후에 'VF-X'이외에도 다른 기체가 있다는 것이 밝혀졌다. 며칠 후 발매될 「마크로스 VF-X 2」를 마지막으로 점검해 보자.

PLAYSTATION

장르	3D 슈팅
제작사	반다이 비주얼
발매일	9월 2일
발매가	6,800엔

이번에 밝혀진 것은 기체뿐만 아니라 오프닝 무비와 미션 등 여러 가지이다. 오프닝의 퀄리티는 상당한 수준이며 게임의 분위기를 잘 나타내주고 있다. 그리고 미션은 7월호에서 기사가 나갔던 3번째 미션 이후로 공개한다. 마크로스의 메카닉 팬이라면 한 번 즐겨 보길 바란다.

이것이 오프닝 화면

CG와 애니메이션이 잘 조화된 오프닝 무비의 그 스피드감은 발군. 오프닝 음악으로는 '겟 프리'라는 락 사운드의 연주가 흘러나와 박력을 더해준다.



▲ 높은 퀄리티를 보여주는 오프닝 화면. 꽤 멋있는데…

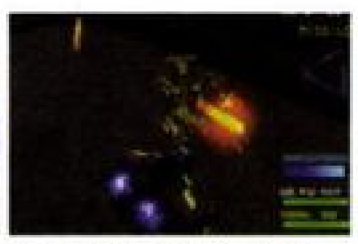
새로운 기체 등장

새로 밝혀진 기체는 'VF-19'와 'VA-3M'이라는 명칭을 가진 두 종류의 기체이다. 우선, VF-19는 VF시리즈 중에서도 상당히 독특한 역날개를 지니고 있으며 정식명칭은 'VF-19 엑스칼리버'. 역날개로 미루어보아 운동성을 중시하여 만들어진 기체임을 짐작할 수 있다.

그리고 VA-3M은 지상공격을 주목적으로 하는 베리어블 어태커(可變攻擊機)이며 기동성보다 화력을 중시하는 타입의 기체. 그리고 또 하나의 특징은 수중에서도 활동할 수 있다는 것이다. 그렇기 때문에 수중활동이 불가능한 VF시리즈를 대신하여 바다에서 대 활약을 해나간다.



▲ 엑스칼리버라는 이름대로 마치 하나의 거대한 검처럼 보인다

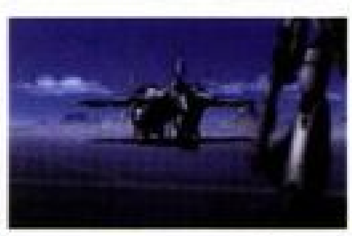


▲ 정식명칭은 'VA-3M 인베이더'. M은 마린의 약자이다

중후한 스토리를 멋지게 보여주는 연출

단순한 슈팅게임으로서의 재미도 있지만 한가지 더 즐길 수 있는 것이 있다. 슈팅게임치고는 상당히 스토리가 매력적인 이 게임은 통합군의 파일럿이 되어 한 편의 전쟁영화를 연출해 나가는 듯한 재미를 줄 것이다. 여기서 슈팅화면 전에 일어나는 이벤트 화면을 잠깐 공개한다.

▶ 아름다운 그래픽으로 캐릭터끼리의 대화가 이어진다. 게임의 전개를 보여주는 중요한 장면이다 … 뭐, 일본어를 모르면 허사이긴 하지만





▲ 출발 전에 작전을 설명해주는 브리핑화면. 작전의 목적과 세계의 정황을 이해할 수 있다



▲ 전투 중에도 통신은 이루어진다. 드라마는 항상 전개되어 가는 것이다

실전 속으로(ver 2.0)

미션 4 '스노우 화이트'

반 통합군 지하조직(反 統合軍 地下組織)인 '빈디런스'가 점령한 레이더기지를 폭파시키기 위해 골짜기 사이로 대공 시스템을 피해가며 진행한다.



▲ 후반에는 기지 방어대와의 전투가 기다리고 있다

미션 5 '모비딕'



궤도 위성에 모여있는 빈디런스의 함대들을 격파해야 한다. 함포를 피하며 진행해갈 수 있겠는가?

◀ 거대한 함선의 모습. 짜아식, 멋있하는 끝내주겠는데…

미션 6 '상잉 인 더 레인'

거대 가변 공격기 「VB-6 케니히 몬스터」를 사용하여 진행해 가는 미션. 전장이 되는 곳은 고층빌딩이 세워져있는 시가지로서 격렬한 전투를 펼쳐나간다.



▲ 칠흑같이 어두운, 거리에서의 전투

내 정체를 아는 자 죽음만이 있을 뿐!

천주 인백선



닌자가 되어 싸운다는 설정으로 큰 인기를 얻었던 「천주」의 최신작이 등장한다. 게다가 스테이지 수가 무려 100종류라고 하니 그 볼륨만은 시리즈 중 최강임에 틀림없다(볼륨만?). 과연 게임성은 「천주 인개선」에서 얼마나 많은 발전이 이루어 졌는지 모르겠지만 일단 천주란 이름을 달고 나오는 만큼 기대를 걸어 본다.

장르	액션
제작사	SCEI
발매일	11월 5일
발매가	2,500엔

자신의 정체를 알리지 않고 임무를 수행하는 닌자가 되어 여러 가지 미션을 클리어해 가는 액션 게임 「천주」. 이번에 공개된 「인백선」은 금년 2월에 발매되었던 「천주 인개선」에 수록되어 있던 '호(虎)의 권'이란 컨스트럭션(construction) 모드로 제작된 임무가 수록되어 있는 일종의 미션 팩이다(어쩐지 가격이 싸다 했더니 「천주 2」는 아니었군…).



◀ 스테이지 클리어 조건이 적의 '몰살'일 경우에는 화면의 하단에 불타오르는 촛불 수만큼 적을 없애야 한다

'호(虎)의 권(卷)'을 모르는 당신에게…

전작에 수록되어 있던 컨스트럭션 모드 '호의권'. 이 모드는 자신이 직접 목적을 정하고 지형의 파츠를 조합해 하나의 스테이지를 만들어 즐기는 모드였다. 게다가 목적 달성까지 걸린 시간으로 그 스테이지의 평가가 내려졌다. 물론 '인백선'에서도 그 점은 완벽 재현된다. 또한 퍼즐 요소가 강한 스테이지도 새롭게 등장한다고 하는데 퍼즐에 약한 유저는 고생 좀 할 듯.


◀ 지형과 벽, 연못 등을 조합하여 오리지널 스테이지를 제작할 수 있는 '호의 권'

닌자의 앞길을 가로막는 100개의 스테이지!!

「인백선」의 스테이지 선택 화면에는 '적의 전멸', '목표의 암살', '운명초를 찾아라' 라는 식의 미션 목적과 '무술 도장', '상인저택' 등 각 스테이지에 등장하는 주요 건물이 표시되어 그 스테이지의 분위기를 알 수 있다. 그리고 성이 무대라면 무사, 산길이 무대라면 곰, 오타쿠의 방이라면 미소녀 게임…은 아니군. 어쨌든 그 무대에 어울리는 적이 등장하게 된다. 게다가 임무 중에는 항상 시간이 흐르고 있으니, 가능한 단시간 내에 클리어하는 것이 높은 평가를 얻을 수 있는 비결! 적에게 조용히 다가가서 순식간에 베어버리는, 전작에서 대호평을 받았던 순살(瞬殺)도 그대로 존재하니 자주 애용하도록 하자!


◀ 적에게 발견되면 임무 실패가 되는 스테이지도 존재한다

적의 '몰살'이 클리어 조건인 스테이지. 하지만 이렇게 몰려 쌓였다는 건 닌자로서의 자질에 문제가 있는 건지도…▼



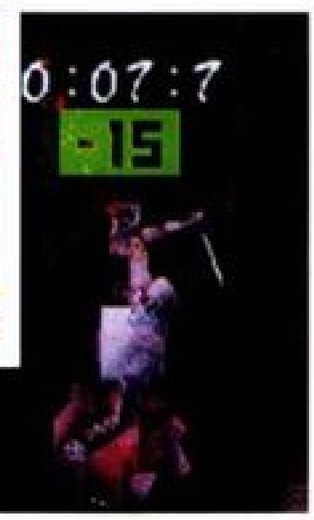
▲ 무슨 SF영화 촬영장에라도 잠입한 것 같다

넌 이미 죽었다!

적들은 스테이지 안을 자신의 독자적인 사고를 가지고 행동하고 있다. 물론 닌자라면 그 움직임을 읽고 조용히 접근해 순살시키는 것이 최고! 이렇게 되면 플레이 시간이 단축될 뿐만 아니라 다른 적들에게도 들키지 않고 임무를 수행할 수 있으니 고수가 되려면 반드시 이런 방법을 선택해야 할 것이다.



▲ 살려 달라고?



싫은데 어떻게 하지? ▶

닌자는 기록을 남긴다.

각 스테이지의 목적을 달성했을 경우 상위 3위까지 스테이지 클리어 기록을 남길 수 있다. 또한 이전 스테이지의 평가인 달성도가 %로 표시되고 임무의 목적별 성공률도 표시된다. 이제 얼마후면 모든 달성률을 100%로 만들기 위해 잠못이루는 플레이어가 늘어날 것이다.

천주의 후속작은 과연?

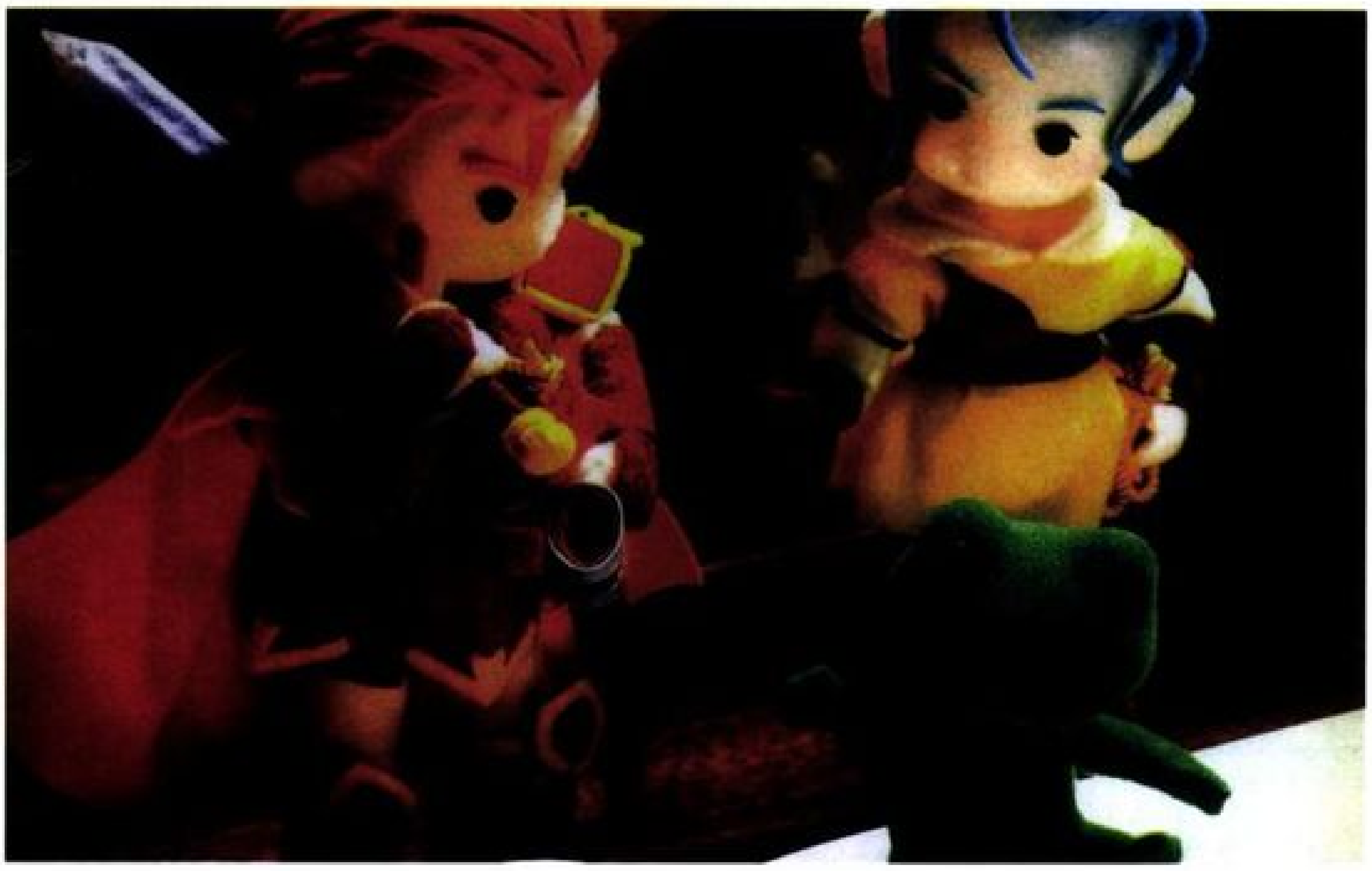
천주-인백선-의 공개와 함께 정보가 나오기 시작한 천주2는 해외(미국?)에서 먼저 발매될 예정이라고 한다. 천주2에서는 전작보다 5년전의 스토리를 다루고 있으며 새로운 캐릭터가 한 명 더 등장한다고 한다. 그리고 천주3는 차세대 PS로 발매될 예정이며 캐릭터의 동작이나 세세한 모습이 훨씬 높은 퀄리티로 유저들에게 선보일 예정이다.

PLAYSTATION

꿈을 이루어 주는 게임

개구리의 그림책

—잃어버린 기억을 찾아서—



당신은 어릴 적 동화 속의 주인공을 보며 꿈을 가져본 기억은 없으십니까? 아니면 그런 동화 속의 주인공을 자신이 직접 만들어 보고 싶다는 생각은 해보지 않으셨습니까? 지금, 당신의 어릴 적 꿈을 현실로 만들어 줄 게임이 만들어지고 있습니다.

장르	RPG
제작사	빅터 소프트
발매일	10월 예정
발매가	5,800엔

주인공이 체험했던 이야기들이 환상적인 삽화로 꾸며진 그림책이 되어 표현되는 개성적인 RPG가 등장한다. 플레이어는 주문에 걸려 기억을 잃어버린 게임 속의 주인공을 조작하여 모험을 반복하면서 주문을 풀어낼 방법을 찾아야 한다. 이번 호에서는 게임의 기본적인 시스템과 대략적인 스토리에 대해 알아보자.



▲ 이야기의 무대가 되는 콜로나 마을에서는 여러 가지 이벤트와 매력 넘치는 캐릭터가 준비되어 있다



▲ 플레이어의 선택에 따라 스토리가 분기된다

잃어버린 기억을 찾아서

아름다운 숲 속에 자신의 이름도 모르는 개구리가 살고 있었습니다. 그러던 어느 날, 강가에서 만난 노인을 통해 자신이 주문에 걸려 있다는 사실을 알게됩니다. 그를 불쌍하게 생각한 노인은 개구리를 인간으로 바꾸어 주었습니다. 단 1년 동안 만이라는 조건으로…. 개구리는 근처의 마을에서부터 주문을 풀 방법을 찾아 나서기로 했습니다.



◀ 의문의 노인은 개구리를 일년간 인간으로 되돌려 준다

게임의 기본! 그림책 메이크 시스템

여기서는 플레이어가 체험한 경험들이 어떤 식으로 그림책으로 만들어져 가는지 알아보도록 하자. 게임 중에는 몇 개 정도의 이벤트가 있으며 그곳에서 플레이어의 선택에 따라 이야기가 분기되고 그 결과가 그림책에 반영된다. 각각의 이벤트에는 3종류의 엔딩이 준비되어 있어 결국은 1번 플레이로는 모든 그림책을 볼 수 없는 것이다. 즉 플레이어의 행동에 의해 전혀 다른 그림책이 만들어지게 된다.



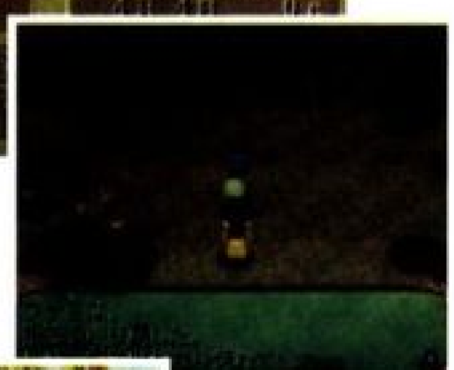
여러 가지 이벤트가 있으며 주인공의 행동에 따라 새로운 동화책이 만들어진다

게임의 기본적인 흐름

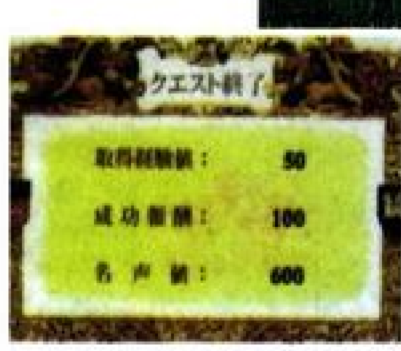
게임은 훈련이나 일을 해서 주인공의 능력치를 올리는 육성부분과 의뢰를 받아 모험을 떠나는 RPG부분으로 나뉘어져 있고, 하루에 한가지만을 선택해 실행시킬 수 있다. 따라서 1년이라는 길지 않은 시간동안 주인공의 주문을 풀 방법을 찾기 위해 양쪽의 밸런스를 효율적으로 분배하는 것이 포인트가 될 것이다.



▲ 이것이 스케줄 화면



▲ 주인공의 첫 번째 의뢰인 심부름



◀ 의뢰를 완수하면 돈도 받을 수 있다

Coming Soon!!

PS

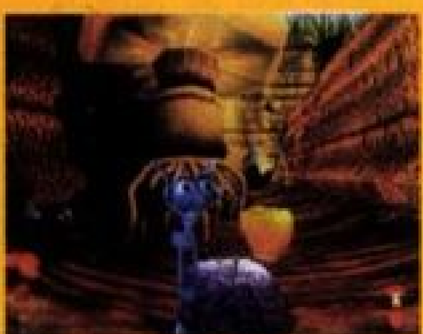
액션



록맨3

■캡콤 ■9월 14일 발매예정 ■2,800엔

횡 스크롤 형식의 액션게임을 좋아하는 유저들에게 절대적인 지지를 얻고 있는 불후의 명작 「록맨3」가 올드 팬들의 성원에 힘입어 재등장했다. 패미컴의 이식작인만큼 새로운 요소도 풍부하지만 이 어설픈 그래픽으로는 「록맨」을 모르는 유저에게 어필하기는 불가능 할 듯. 게임은 겉만 보고 판단해서는 안 된다는 것을 여실히 보여주는 게임.



벅스 라이프

■코나미 ■10월 28일 발매예정 ■5,800엔

영화 「벅스 라이프」가 액션 게임으로 재구성되었다. 영화개봉 후 미국에서 대 히트한 이 게임은 스테이지 중간중간에 영화와 같은 동영상을 제공하여 「벅스 라이프」를 재미있게 본 사람에게는 영화와는 색다른 재미를 불러일으켜 줄 것이다. 초보자를 위한 트레이닝모드도 준비되어 있어 액션 게임을 잘 못하는 유저라도 충분히 즐길 수 있도록 만들어져 있다.

RPG



바로크 -일그러진 망상

■스팅 ■10월 28일 발매예정 ■6,800엔

세가 새턴용으로 발매되었던 바로크가 플스로 이식된다. 대열파로 인해 일그러진 세계에 세워진 신경탑이라는 곳이 주무대인 약간 세기말적인 분위기의 RPG 게임이다. 새턴용의 경우 발매 전에는 세인의 관심을 모았지만 발매되고 난 다음에는 상당한 악평도 받았던 게임. 이번의 플스판에서는 전투를 연습하는 '플레이 렉처'와 '지옥 던전'이 추가되었다. 상당한 자유도와 독특한 캐릭터가 특징.



몬스터 컬렉션 -가면의 마도사

■각천서점 ■9월 30일 발매예정 ■5,800엔

일본 트레이딩 카드의 거성「몬스터 컬렉션」이 PS로 등장했다. 트레이딩 카드 게임이란 카드에 써있는 능력과 수치를 서로 겨루는 게임으로 우리 나라에도 꽤 알려져 있다. PS판은 가면의 마도사라는 타이틀의 시나리오를 탐험해가며 카드를 획득, 카드를 이용하여 여러 난관을 헤쳐나가도록 되어 있다.

퍼즐



매지컬드롭 F -대모험도 즐거운 건 아냐!

■데이터이스트 ■10월 21일 발매예정 ■5,800엔

중독성이 강한 퍼즐게임인 「매지컬 드롭」. 드롭을 모두 없애야 클리어된다는 기본룰은 변함없다. 이번 작에서는 캐릭터가 조작하는 삐에로의 스피드를 느리게 한다든지 공격력이 2배가 된다든지 하는 여러 아이템의 도입으로 상당히 재미를 줄 수 있게 되었다. 서로 대전할 수 있는 '대전 모드', 오로지 드롭을 없애기만 하는 '오로지' 모드, 스토리를 즐기며 진행하는 '대모험 모드'가 있다.

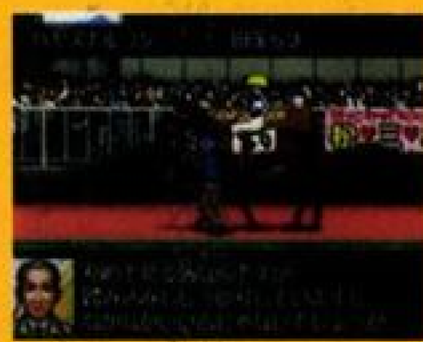


본격파 -DE1300엔 시리즈 (직소월드, 앙체퍼즐모우자, 쯔무라이트)

■헥트 ■9월 14일 발매 ■1,300엔

본격파 소프트를 1,300엔에 판매하는 헥트의 두번째 소프트. 동전 낙하 게임인「앙체퍼즐모우자」, 일반적인 퍼즐 맞추기 형식의 「직소월드」, 지형과 배터리를 파악하며 햄스터와 짐을 다른 곳으로 옮기는「쯔무라이트」같은 가볍게 즐길 수 있는 퍼즐 게임을 저렴한 가격에 제공하고 있다.

시뮬레이션



더비-스탈리언 99

■아스키 ■9월 30일 발매예정 ■4,800엔정

전통 깊은 경마 게임 「더비-스탈리언」의 최신작이 드디어 등장. 우리 나라에서는 경마에 대한 인식차이로 인해 별 흥미를 주지 못하는 게임이지만 옆 동네 섬나라 사람들은 열광하며 플레이하는 대작 중 하나로 손꼽히는 유명한 게임. 확실히 최신작이니 만큼 그래픽과 시스템이 상당히 발전되었다.



원더 비 크루즈

■선소프트 ■10월 7일 발매예정 ■5,800엔

개와 늑대와의 전쟁을 다룬 전략 시뮬레이션 게임. 원초적인 야수들의 전쟁이 아닌 전차를 이용한 전쟁이 주가 된다. 주인공은 '개들의 전쟁'에서 견족 전차대의 호프, '터그'가 되어 전투에 참가한다. 스토리에 따라 게임이 진행되며 분기에 따른 스토리변화도 이 게임의 재미이다. 일반적인 전략 시뮬레이션과는 달리 귀여운 캐릭터와 아기자기한 분위기가 가볍게 즐길만한 게임이라 볼 수 있다.



라면교

■토미 ■9월 발매예정 ■5,800엔

라면가게의 주인이 되어 가게를 번창시켜 나간다는 특이한 설정의 시뮬레이션 게임이 등장했다. 빈민가의 차려진 이 가게를 잘 경영하려면 상점가에서 정보를 얻으며 여러 진귀한 재료를 구해 최고의 라면을 만들어야 한다. 게다가 게임 중에 폐업위기라든가 결혼도 할 수 있어 마치 한 편의 인생게임이라 봐도 좋을 듯.

기타



고갯길 MAX G

■아틀라스 ■발매일미정 ■가격미정

아틀라스의 레이싱 게임 「고갯길 MAX」시리즈의 세 번째 작품이 등장했다. 「고갯길MAX」시리즈의 재미는 보통의 레이스 게임과는 달리 고갯길의 급커브를 달리는 스릴을 즐기는데 있다. 그래픽은 굉장히 깔끔해 졌고, 스토리 모드도 충실해져 시나리오 모드의 재미도 배가되었다. 개조도 자신이 원하는 대로 할 수 있는데다가 '86트레노'와 'S2000'같은 인기 있는 차가 실명으로 등장한다.



유암거리탐험대

■스파이크 ■10월 7일 발매예정 ■5,800엔

마을에 퍼져있는 괴 소문의 진상을 밝혀라! 왠지 모르게 공포스러운 분위기가 물씬 풍기는 이 게임은 스파이크에서 제작한 사이코 호러 어드벤처라는 긴 이름의 장르이다. 사람의 얼굴을 한 까마귀를 보면 100일 이내에 죽는다. 이 저주를 풀기위해 '히루미'시에 전해오는 44가지의 소문의 진상을 밝히지 않으면 안 된다.



하이스쿨 오브 브릿지

■미디어 웍스 ■10월 28일 발매예정 ■5,800엔

카드배틀 어드벤처라는 장르로 분류되어 있는 이 게임은 원래 8월에 발매 예정이었던 트레이딩 카드게임이 원조이다. '퓨조니아'라는 세계에서 건전한 남녀교제를 목적으로 하는 미소녀들과 주인공이 격렬한 카드배틀을 해 나간다는 말도 안되게 황당한 게임이다. 하지만 빵빵한 캐릭터 디자이너, 인기 일러스트레이터, 성우진의 채용으로 미소녀 매니아들은 기뻐할……지도 모른다.

Cheat Codes For User

슈퍼로봇대전 컴플릿박스

네오그랑존을 사용한다

SFC판 「슈퍼로봇대전EX」에서 숨겨진 비기로 사용가능 했었던 초강력 유니트 '네오그랑존'. 역시 플스로 이식되면서도 사용할 수 있다는 사실이 밝혀졌다.

선택방법

마사키나 류네의 장을 클리어 하면 슈우의 장이 선택된다는 것은 알고 있을 것이다. 일단 ISS시스템을 사용하여 슈우의 장을 출현시킨다. 그 후 「EX」의 타이틀화면에서 ↓, ↑, ←, →, L1, R1의 순서대로 입력. 그 다음 ISS시스템을 사용하지 않고 슈우의 장을 플레이하면 네오그랑존을 사용할 수 있다.

에이스컴뱃3

남코의 인기 3D슈팅게임 「에이스컴뱃3」에서 5개의 모든 엔딩을 보면 생기는 모드. 근성과 노력과 각성을 가진 유저는 한번 도전해 봄직하다.

미션 시뮬레이터 모드

종료 후에 메일이 도착한다. 이 메일을 다 읽으면 '미션 시뮬레이터'라는 숨겨진 모드가 출현하는데 원하는 미션을 좋아하는 기체와 장비로 플레이할 수 있다는 즐거운 사실. 미션 달성률에 의해 숨겨진 기체도 사용할 수 있는데 모든 미션을 랭크A로 클리어하면 인공위성에서 레이저를 발사할 수도 있다.

출현방법

5가지의 모든 엔딩을 본다.



▲ 플레이어를 괴롭혔던 오로라도 선택가능

페르소나 2 죄

아이템이 공짜로!

세기말적인 세계관으로 인기를 끌고 있는 「페르소나」에서 아이템을 무제한으로 얻을 수 있는 비기가 공개되었다. 오히려 밸런스를 깰 수도 있으니 너무 남용하면 재미가 반감될 듯. 정말 어려울때만 사용하자.

사용방법

전투 중에 '행동설정'에서 '아이템'을 선택하여 늘리고 싶은 아이템을 설정한다. 그 다음 '퇴각'이나 '컨택트'를 선택하여 전투를 종료. 다시 전투에 들어가서 저번 전투에서 설정했던 아이템 사용을 '공격' 같은 다른 커맨드로 변경한다.

스프리건 - 루나버스

지난 9월호에서도 비기가 공개되었던 「스프리건」의 숨겨진 요소를 무더기로 찾아내었다. 지면이 모자랄 정도로 숨겨진 요소가 많은 이 게임의 최신 비기를 모두 공개한다.

스피드형의 슈츠

입수방법

A클래스로 4시간 이내에 클리어



▲ 백색의 슈츠가 날렵해 보인다

숨겨진 미션

출현방법

한번 클리어 한 후 그 데이터를 로드하면 미션15를 즐길 수 있다. 여기서 '문라이트 소드'를 입수하는 데 성공했다면 진정한 라스트 미션으로 갈 수 있다.

문라이트 소드

「KING'S FIELD」에서 선보였던 강력한 검, '문라이트 소드'가 재등장한다.

입수방법

미션15에서 EO120을 처치하여 카드키를 입수한다

↓

건물내의 컴퓨터에 카드키를 사용한다

↓



지하 맨 마지막 층의 금고실로 들어가 '문라이트 소드'를 얻는다

◀ '문라이트 소드'의 필살기 소닉 웨이브. 커맨드는 ○-○-△

원작판의 오미나에 유우를 선택

선택방법

셀렉트를 누른 채 유우를 선택한다.

미션15의 보스 '스켈톤'을 선택할 수 있다

선택방법

미션16을 클리어하고 '문라이트 소드'를 얻은 데이터를 로드한다.



▲ 스켈톤의 이 멋진 몸매를 보라

독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워 점수 500점을 드립니다.

보낼곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경 B/D 5층 게임파워 PS비법 담당자 앞

액션 리플레이 코드

기타 프릭스

● 게이지 무제한
8003BB70 0000

● 자동 연주
800FB39A 0002

● 클리어 횟수 999번
800FB464 03E7

● EDIT 모드 선택
800FB454 0001

● 모든 곡 선택
800FB45C FFFF
800FB45E 03FF
800FB460 FFFF
800FB462 03FF

모두의 골프2

● 모든 캐릭터 선택
80046E70 1FFF

● 홈페이지 전부
80047854 00FF

● 모든 코스 선택
80047854 00FF

● 아이템 전부
80046E78 FFFF
80046E7A 00FD
30046E7C 0063

● 트로피 전부
B00A0002 0000
80046E8C 0000

● 공의 낙하점 조절
D00FA2C8 0100
800FA47C FFFF
D00FA2C8 0100
800FA47E FFFF

● 항상 중앙 판정
D006FF90 0006
8006FF92 A600

● 타구가 똑바로 진행
90063B54 34020010

● 파워샷 무제한
D0073A20 0104
80073A28 0000

● 항상 비거리 2배
D0076890 0004
80076898 1840
D0076890 0004
8007689A 0003

● 항상 비거리 절반
D0076890 0004
80076898 1843
D0076890 0004
8007689A 0003

투신전 스바루

● 오버드라이브 게이지 최대
1P : 801DEDD0 012C
2P : 801DEF90 012C

● 캐릭터 전부
801F1C76 07FF

● 엔딩무비 전부
801F1C78 1FFF

● 미니 게임 전부
301F1C88 00FF

● 칼라/무기 전부
B0080002 0000
801F1C7A 0404

● 체력 무제한
1P : 801DEDEE 0000
2P : 801DEFAE 0000

● 무적
1P : D01DEDA4 0100
801DEFD6 0FFF
2P : D01DEF64 0100
801DEE16 0FFF
※셀렉트 버튼을 누름

SD건담 G제네레이션 제로

● 자금 최대
80180360 967F
80180362 0098

● 한번 투자로 기술 레벨 최고
D0175050 0128
80175054 0009
D0175050 0128
80175056 2402

● 그룹 편성한 유니트가 ACE로
D016B340 001F
8016B344 0018
D016B340 001F
8016B346 340C
D016B340 001F
8016B34C 0003
D016B340 001F
8016B34E A06C

● 프로필 모드 100%
B0280002 0000
80138288 FFFF
301382D8 003F

● 렌탈 캐릭터 고정
D015BDF4 4000
8015BDF6 3402

● 모든 렌탈 캐릭터 사용
D0143A80 000A
80143A84 0000
D0143A80 000A
80143A9C 0000

● 모든 기체 EN 무제한
D004391C 0821
80043922 A420

● 적 턴 끝내기
D00E9F60 000F
300C88CC 0000
※ 아군의 턴 종료시 L1+L2+R1+R2

● 아군 오토 플레이
D00E9F60 0801
300C8870 0000
D00E9F60 0802
300C8870 0001
※ 스타트+L2 : 오토 모드
※ 스타트+R2 : 일반 모드

● 모든 전함과 유니트 생산
D004B540 102A
8004B544 0000

팝픈탱크

- 방어력 최대
  80184288 03E7
- 파워 최대
  8013B908 0005
- 탄환 수 무제한
  8018428A 0005

리얼로봇전선

- 자금 무제한
  8005501C 270F
- EN 무제한
  D00B4B3E 0043
  800B4B3E 0040
- 탄환 무제한
  D00B4AD8 FFFF
  800B4AD8 0000
- 정신기 무제한
  D00C97E8 001C
  800C97E6 0060
- 일격필살
  D007D008 0110
  800BE9E2 A4A5
  D007D008 0110
  800BE9EA A4A0
  ※셀렉트 + △를 누름
- 경험치 최대
  D00B36EC 1821
  800B36EC 270F
  D00B36EE 0055
  800B36EE 2403
- 경험치 얻으면 레벨 99
  D00B3858 0004
  800B3858 0001
- 무한 행동
  D00B5940 0003
  800B5940 0000
  D00B5942 1040
  800B5942 0000
- 기체 도감 전부
  B03C0002 0000
  800784D0 0101
- 인물 도감 전부
  B0450002 0000

실황 파워풀 프로야구 99 개막판

석세스 모드

- 의욕 절호조
  80156512 0004
- 투수 구속 160 Km/h
  80156514 00A0
  801DFD88 00A0
- 투수 스테미너 A
  80156516 00FF
  801DFD8A 00FF
- 투수 컨트롤 A
  80156518 00FF
  801DFD8C 00FF
- 사장으로 승진
  80156504 0006

상품 습득

- 배트 (프로 H모델)
  80156632 0009
- 글러브 (프로 M모델)
  80156634 0004
- spike (프로 R모델)
  80156636 0008
- 볼 (제구 연습용)
  80156638 0008
- 장갑 (프로 I모델)
  8001563A 0006

평가 최대

- 스카우트
  3015656E 00FF
- 감독
  30156570 00FF
- 캡틴
  30156572 00FF
- 부수지마
  30156576 00FF
- 아베
  3015657A 00FF

카드캡터 사쿠라

- 기동 코드
  D001516A 1040
  8001516A 1000
- 토모요짱의 방
  8008E74C 0002
- 사쿠라 코인 최대
  8008E990 116F
  8008E992 0001
- 미니 게임 전부
  8008E74E 01FF
- 무비 갤러리 전부
  8008E7EC FFFF
  8008E7EE FFFF
  8008E82C FFFF
  8008E82E FFFF
- 사쿠라짱의 일기 전부
  8008E7F0 FFFF
  8008E830 FFFF
- 사운드 데이터 전부
  8008E800 FFFF
  8008E802 FFFF
  8008E840 FFFF
  008E842 FFFF

스펙트럴 포스 2

- 전투 중 아군병사 1000명
  800D7B20 03E8
  8010FB2A 03E8
  8010FB34 03E8
  8010FB3E 03E8
  8010FB48 03E8
  8010FB52 03E8
- 전투 중 적 병사 0명
  800D7B10 0000
  8010FAEE 0000
  8010FAF8 0000
  8010FB02 0000
  8010FB0C 0000
  8010FB16 0000
- 히로 무력 최대
  301BB3C1 0005
- 히로 지력 최대
  301BB3C2 0005
- 히로 매력 최대
  301BB3C3 0005
- 히로 외교 최대
  301BB3C4 0005
- 히로 병사수 최대
  801BB3CA 03E8
- 히로 사기 최대
  301BB3CD 0063

한국 최초「플스」게임 개발의 쾌거를 이룩한 소프트 맥스



여기가 소프트맥스





▲ 바쁜 일정 가운데도 인터뷰에 응해주신 박현규씨

「창세기전 2」의 기획자와의 전격 인터뷰

국내 최초로 가정용 게임기로 이식되는 PC게임 「창세기전 2」(나이츠 오브 제네시스) 이는 국내게임의 수준이 일본에서도 인정할 만큼 성장했다는 것을 잘 반영하고 있는 것이다. 또 PS의 「창세기전 2」뿐만 아니라 일본 팔콤에서 '윈도우'용으로 「서풍의 광시곡」을 이식한다는 말에 다시 한번 국내게임의 질적인 수준을 실감할 수 있었다. 이식판 「나이츠 오브 제네시스」(이하 NOG)의 기획을 담당한 박현규씨를 만나기 위해 소프트맥스를 찾아보았다.



▲ 왼쪽부터 임창구씨, 박현규씨, 손용남씨, 황창연씨, 함용진씨

이 사람들이 만들었다

소프트 맥스에는 현재 3개의 개발 팀이 있다. 그 중에서 이번 NOG를 만든 팀은 개발 2팀. 일본 진출을 이유로 하나의 개발 팀을 더 만들었다고 한다. NOG의 스텝소개를 하자면 우선 조형기씨가 총 디렉터를 맡았다. 그리고 메인 프로그래머를 담당한 정현태씨, 프로그램에 임창구씨, 손용남씨. 그리고 기획에는 인터뷰에 응해주신 개발 2팀의 팀장인 박현규씨, 황창연씨, 함용진씨가 공동으로 담당하고 있으며 그래픽에는 그 외의 인원 모두가 참가하여 이 게임에 얼마나 신경을 쓰고 있는지 잘 알 수 있었다.

「창세기전 2」의 궁금증을 풀어보자

●*우선 인터뷰에 응해주셔서 감사드립니다. 국내게임 최초의 가정용 게임의 이식에 대한 기분 (그것도 현재 최고를 자랑하는 PS로)은 어떠시죠?*

- 물론 뿌듯하죠. 우리들이 이 정도로 성장했구나하는 생각도 들고. 하지만 그보다 소니의 플레이 스테이션이라면 현재 가정용 게임기에서 메이저 급의 시장을 형성하고 있잖아요. 그래서 한국게임 최초의 가정용 게임기 진출이란 것에 대해 상당히 부담이 됩니다.

●*어떤 경로로 게임 이식을 결정하게 된 겁니까?*

- 그건 말이죠. 일본측의 아는 회사가 몇 군데 있었습니다. 이 회사들에게서 의뢰가 들어왔었어요. '창세기전 2'를 일본에서 발매해 보고 싶다고요. 에스코트뿐만 아니라 다른 두세 군데 개발사에서 이식요청이 있었습니다.

●*굳이 인지도가 없는 에스코트를 선택한 이유는 왜죠?*

- 게임 개발사인 에스코트만 보면 알려지지 않은 조그만 회사이지만 에스코트의 모(母) 회사가 일본에서는 꽤 알아주는 레저 관련회사거든요. 또 에스코트 자체도 레이싱 장르나 대전략 같은 게임을 만든 회사이고…. 하여튼 사장님께서 직접 여러 회사들을 확인하고 검토한 결과 에스코트가 가장 믿을만하다고 생각했죠.

●*에스코트에서 이식을 한다는데 원작의 이미지를 잘 살릴 수 있을까요?*

- 아뇨. 에스코트에서는 일본어 음성삽입과 일러스트만 담당하고 음악작업은 '타겟'이라는 회사에서 담당해요. 이식은 저희들이 직접 하는 거죠. 지금 플스 개발용 보드인 '디버그 스테이션'을 설치해서 이식작업을 하고 있습니다.

●*「나이트 오브 제네시스」는 어떤 게임입니까? 간단한 설명*

개발자가 설명하는 PS용「나이츠 오브 제네시스」

"「창세기전 2」를 소니 플레이 스테이션용으로 컨버전한 「나이츠 오브 제네시스-신들의 황혼」은 현재 올 가을발매를 앞두고 현재 막바지 테스트 작업중입니다. 비디오게임기인 플레이 스테이션의 특성을 살린 컨버팅으로서 캐릭터 및 맵은 모두다 새로 제작되었고, 일부 이벤트의 추가 및 CG무비를 추가했으며, 오프닝은 물론 각종 이벤트 신에 있어서 아름다운 CG무비가 흘러서 게임을 더욱 긴장감 넘치게 해줍니다. 특히 대화 신은 주요캐릭터의 대화신 뿐만 아니라 이벤트에 관련된 캐릭터의 대화가 모두 성우에 의한 풀 보이스로 되어있습니다."











PS판의 NOG의 게임화면. 어느 PS 게임과 비교해도 손색없는 수준을 보여준다



부탁드립니다.

-우선 탄탄한 구성을 지니고 있는 시나리오가 창세기전 2의 자랑거리죠. 자그마한 스토리에서 시작하지만 점점 스토리가 진행되면서 신의 경지…라고 하면 될까요? 신과 인간들의 인과관계가 짜임새 있게 나타납니다. 시스템 면에서는 일단 S·RPG라는 것은 알고 계시죠? 전투가 펼쳐지고 그 다음에 스토리가 진행되는 식의 그런 타입의 게임이죠.

●현재 PS용 「나이트 오브 제네시스」의 개발상태는 어느 정도입니까?

- 거의 다 끝났어요. 지금 막바지 작업으로 디버깅작업을 하고 있습니다. 이것이 끝나면 마스터CD가 소니측으로 넘어가서 2개월 정도의 검토기간을 가집니다. 그러면 아마 금년 가을이나 겨울에 발매를 할 수 있을 것 같네요.

●개발 중에 힘든 점이 많으셨을텐데?

- PC게임과 플스게임은 기본적으로 개발방법이 판이하게 틀리기 때문에 익숙해 질 때까지 상당히 힘들었습니다. 물론 소니에서 라이브러리가 오긴 했지만 무척 방대한 양이라 고생을 많이 했죠.

●일본에서도 관심이 높은 것 같은데 어떻습니까?

- 그건 잘 모르겠지만 '더 플레이 스테이션'이라는 일본잡지사에서 취재하러 왔던 적은 있어요. 거기에서 창세기전 2에 대해 상당히 큰 관심을 보였습니다. 알기로는 창세기전 2 에 대한 고정기사도 내고 있다더군요.

●일본에서의 판매량은 얼마나 되리라고 예상하십니까?

- 글쎄요. 확실히 말할 순 없겠지만 한국과 같은 5만개 정도를 생각하고 있습니다. 여러 일본 대작게임 중에서 팔리겠냐는 분도 계시겠지만 사실 일본에서 만드는 게임이 다 잘 팔리는 건 아니거든요. 10만개 이상 팔리는 게임이 10%정도 밖에 안 되는 것으로 알고 있어요. 한마디로 팔리는 게임은 정말 미친 듯이 팔려나가고 안 팔리는 게임은 굉장히 팔리지 않는 것이 일본게임의 현실이거든요. 일본게임이라고 모두 우수한 게임만 있는 것이 아니지요. 국내의 열악한 환경에서 5만개의 판매량을 냈으니 일본에서도 5만개 정도는 팔릴 수 있을 거라 생각합니다. 물론 많이 팔리면 팔릴수록 좋죠. (웃음)

●PS와 PC판의 차이점은 무엇인가요?

- 스토리나 시스템은 변한 것이 없지만 그래픽이라든가 적들의 인공지능이 더욱 좋아졌습니다. PC판보다 똑똑해졌죠. 그리고 음악이 PS의 내장음원으로 바뀌었기 때문에 어레인지 판이라고 봐도 될 겁니다. 이건 일본에서 담당하는 문제니까 뭐라고 말할 수 없군요.

●국내의 PS 유저를 위해 한글판으로 제작할 가능성은 전혀 없습니까?

- 지금 소니가 정식으로 한국에 게임을 출시하고 있는 것이 아니기 때문에 현재로서는 거의 불가능에 가깝습니다. 물론 정식으로 게임의 개방이 이루어진다면 당장이라도 내놓을 수 있죠. 원래 한글판이니까 용량에 의한 문제로 약간 수정을 할 건 있지만 문제되는 것은 없습니다.

●이번에 반응이 좋다면 시리즈화로 만드실 겁니까?

- 회사의 방침상 한 단계 한 단계 진행해 나가기 때문에 요청이 있다면 계속 만들어 나갈겁니다. 혹시 반응이 좋아서 또 다시 만든다면 이번에는 「창세기전 외전」(템페스트)을 생각하고 있습니다. 이제 노하우도 쌓여있는 상태니까 좀 더 우수한 작품을 만들 수 있을거에요.

●차후의 계획은 무엇입니까?

- 지금 당장은 PC용 「창세기전 3」의 개발이죠. 그 다음엔 개인적인 말이지만 요즘의 뻔한 내용의 RPG가 아닌 좀더 획기적인 게임을 만들어 보고 싶어요. 어설프게 새로운 장르를 개척하는 것보다는 기존의 게임에서 미처 생각지 못했던 형식의 게임을 말이죠. '바이오 하자드' 같은 게임이 좋은 예가 되겠죠. 물론 '바이오 하자드' 형식의 게임을 만들겠다는 것은 아니고 저 자신도 게임을 좋아하고 즐기는 사람 중의 하나이기 때문에 저도 즐길 수 있고 유저들도 게임자체를 즐길 수 있는 그런 게임을 만들고 싶은 거죠.

●국내 유저에게 하고 싶은 말은 없으십니까?

- 국내최초로 일본 PS시장에 소프트의 발매를 합니다. 일본에서 그만큼 인정을 했기 때문에 이식의뢰가 들어온 것 아닐까요? 하지만 국내의 유저들이 먼저 선택해 주셔서 이렇게 일본에서 요청이 들어온 것이겠죠. 이번에는 일본에서 얼마나 인정받을 수 있는지 지켜봐 주셨으면 합니다.



◀ 이것이 국내에서 5만개 팔려나간 「창세기전 2」



▶ 기회가 되면 이식하고 싶다는 외전「템페스트」



◀ PC게임 개발을 한다고 PC게임만 하는 게 아니다

▶ 오옷, 드캐까지…

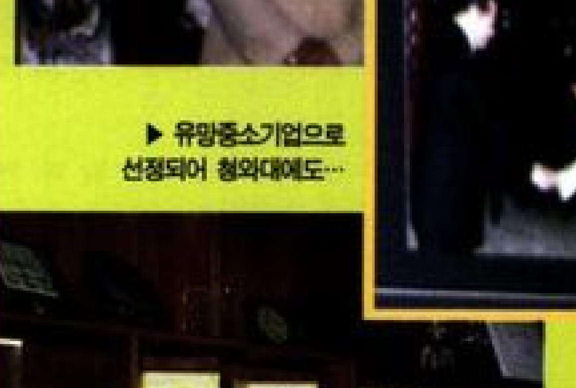


▼ 최고의 인기를 누리는 DDR, 노말정도는 거뜬히 클리어한다는 박현규씨

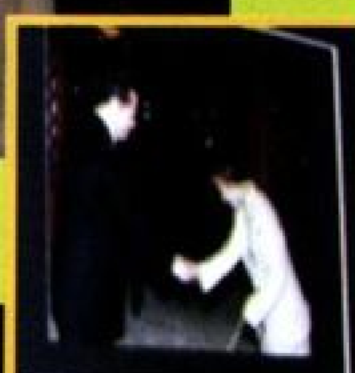


사장님의 한마디

소프트맥스의 사장님은 의외로 젊은 여성분이었다. 이번 NOG의 일본진출에 대해 한마디 부탁하자 금전적인 문제는 둘째치고 소프트맥스의 개발력과 이미지의 홍보, 그리고 여러 국내게임사의 진출에 '교두보'적 역할이 될 수 있기를 바란다는 답변을 들을 수 있었다.



◀ 소프트맥스의 정영희 사장님



▶ 유망중소기업으로 선정되어 청와대에도…



◀ 세어보기도 귀찮을 정도로 많은 트로피와 상장

도사도 모르고, 며느리도 모르는

차세대 PS의 발매일 대예상

인터넷에서 가장 자주 접하게 되는 화제는 무엇일까? 역시 차세대 PS에 대한 소문들이 아닐까. 이에 편집부에서는 현재 일본에 거주하고 있는 본지 통신원의 입을 통해 차세대 PS의 발매일을 예상해 보았다.

글 : 안수현(일본거주, 본지 통신원)

CPU의 생산과 차세대 PS의 발매일

현재 게임기의 성능으로는 상상하기도 힘든 높은 수준의 스펙을 자랑하는 차세대 PS. 지난 3월 2일 열린 '플레이스테이션 미팅'에서의 정식발표의 이후로 SCEI측으로부터의 새로운 정보가 전혀 공개되지 않는 상태가 계속 이어지고 있다. 이런 상황에서 게임파워 애독자들의 궁금증을 조금이나마 해소해 보고자 SCEI의 정식발표 및 현지정보 등을 토대로 발매일을 예상해 보았다. 과연 발표대로 12월 3일 발매는 가능할 것인가?

게임기의 발매일은 크게 나누어

1. 주요 부품의 생산고
2. 각 부품의 충분한 공급
3. 동시 발매 소프트

의 3가지 요소로 확정되어 진다고 볼 수 있다. 이 요소들은 초기 발매일의 완제품 및 동시 발매 소프트의 준비가 충분히 이루어지지 못한 영향으로 판매저조에 골머리를 앓고있는 드림캐스트의 경우를 예로 든 것이다. 여기서, 차세대 PS의 메인 CPU인 '이모션엔진'의 가능 생산량을 계산하여 본체의 공급대수를 산정, 발매일을 예상해보자.

발매일의 키워드 '이모션엔진'


▲ 지난 8월 중순부터 소니의 홈페이지에서도 본격적인 '차세대 PS'에 관한 정보가 공개되기 시작했다

차세대 CPU 이모션엔진은 게임기 시장은 물론 가정용 컴퓨터 시장에도 아직 등장하지 않은 128비트 CPU이다. 이 CPU가 차세대 PS의 중추가 되는 한, 이모션엔진의 생산고가 발매일 예상의 가장 중요한 열쇠가 되는 것은 말할 나위가 없다.

SCEI의 발표로는 이모션엔진 제조 공장은 99년 9월부터 가동되며, 월 약 1만개의 실리콘 웨이퍼를 생산하게 될 것이라 한다. 우선 이 실리콘 웨이퍼와 이모션엔진과의 관계를 알아보도록 하자.

실리콘 웨이퍼?

실리콘 웨이퍼는 직경 8인치 (약 20센티)의 기둥모양의 인고트라고 하는 실리콘 결정체를 얇게 옆으로 잘라 만든 원반형의 판이다. 이 웨이퍼에 0.18미크론의 복수 회로를 설계하여 CPU가 만들어진다.

월 생산량

SCEI의 발표에 의한 월 생산량은 약 1만장. 도시바와의 합병회사에서 생산, 공급하게 된다. 원래 SCEI에서 단독 생산하기로 되어있었으나, 시장에의 안정적인 공급을 위해 손을 잡은 것이라고 알려졌다. 반도체 생산의 노하우를 가지고 있는 토시바와의 공동 제작으로 제조상의 문제를 최소화하기 위한 것으로 보여진다.

이모션엔진의 사이즈

이모션엔진의 사이즈는 240평방밀리, 각 면 15밀리 정사각형의 크기이다. 이는 가정용 컴퓨터 시장을 포함한 CPU시장에서 가장 큰 사이즈이다(가정용 컴퓨터 CPU의 대다수를 차지하고 있는 K-6는 162평방밀리, 펜티엄2는 203평방밀리이다). 당연히, 사이즈가 크면 클수록 1장의 웨이퍼에서 만들어 낼 수 있는 CPU의 수량은 적게 마련이다.

웨이퍼 1장에서 만들어지는 CPU의 수

단순계산으로 8인치 웨이퍼 1장에서 만들어지는 CPU는 약 85개, 웨이퍼 생산은 월 1만장이므로 약 85만개의 CPU가 생산된다는 계산을 해 볼 수 있다. 그러나, CPU 생산에는 대량의 불량품(일정 동작주파수 이하의 CPU, 이모션엔진의 경우는 300MHz)의 발생도 피할 수가 없는 것이다. 따라서 일반적으로 이 불량품의 발생률이 CPU가격 결정과 생산량에 가장 큰 요인으로 자리잡고 있다.

1개월 동안 생산되는 이모션엔진의 수

단순계산으로는 85만개이지만, 이모션엔진과 같은 기술로 제조되는 K-6나 펜티엄2는 실제 생산량의 20 - 30%정도밖에 합격품을 만들어 내지 못하는 것이 현실이다. 이것을 참조로 완성품 생산을 산정해 보면 약 25만개라는 수치가 나온다. 그렇다면, SCEI의 정식발표대로 9월부터 12월 3일까지의 3개월 동안 약 75만개의 CPU는 생산 가능하다고 볼 수 있다.

현지 정보의 발매일 예상

일단 CPU의 생산에는 무리가 없어 보인다. 하지만 아직도 많은 일본 현재의 각 매스컴과 전문가들은 12월 3일 발매에 여러 가지 의문점들을 제기하고 있다. 물론 이러한 예상은 다각적인 면을 검토해 본 후에라야 정확한 예측을 할 수 있으리라 본다. 하드웨어적인 문제뿐만아니라 소프트웨어, 서드파티, 판매 적기(대목), 유저들의 경향 등 새로운 하드웨어 발매에 영향을 미치는 요소들은 매우 다양하다.

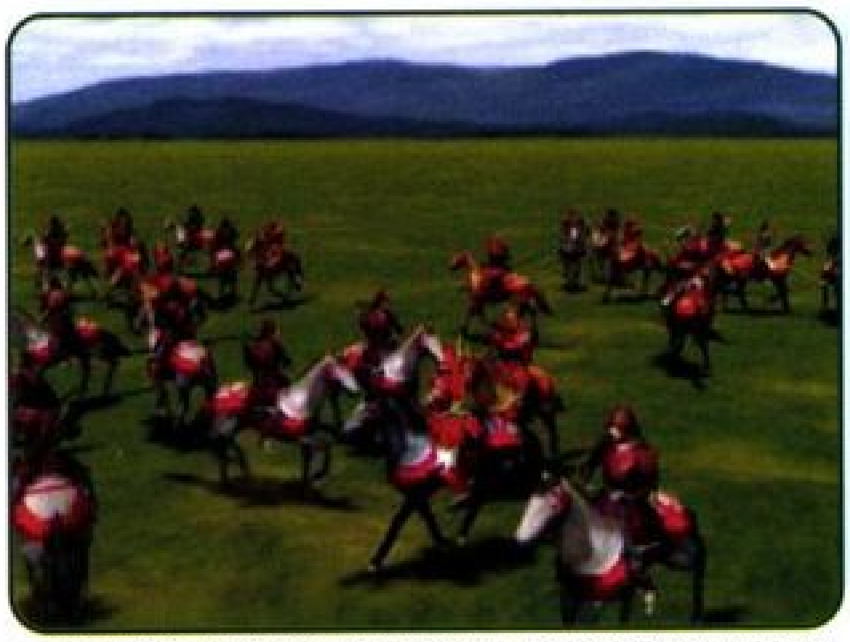
여기서는 다만 현지의 전문가들이 추정하는 3가지 설을 기본으로 다시 한번 검토해, 유저들의 발매일 예상에 도움을 주고자 한다.

1. 정식발표대로 12월 3일 설
2. 크리스마스 시장을 겨눈 12월 23일 설
3. 봄방학(일본의) 시즌을 노린 2000년 3월 21일 설

첫 번째의 12월 3일설의 경우 초기 발매 수량이 75만대면 충분한 수량이 아닌가 하는 관계자들의 주장에서 비롯된 것이라고 할 수 있다. 그러나, SCEI의 CPU 생산율이 과연 세계적



▲ PS2용으로 개발되는 코에이의 「결전」은 매우 화려한 그래픽을 보여 준다



▲ 또한 코에이 홈페이지에는 「결전」의 오프닝 무비와 PS2에서의 조작 화면이 공개되어 있다

수준의 K-6나 펜티엄2 수준과 같은 것인가는 의심해 볼 여지가 있다. 또한 아직까지도 베일에 싸여있는 동시 발매 소프트는 과연 충분한 수준의 것인가도 미지수임엔 틀림이 없다. 특히 동시 발매 소프트의 경우 아직까지는 공개된 정보가 12월 3일에 맞춰진 것이라고 보기에는 너무나 미비한 정도가 아닌가하는 의구심이 강하게 일어난다.

세 번째의 2000년 3월 21일설은 약 150만대라는 확실한 공급대수, 완성도 높은 동시 발매 소프트 준비로 확실한 승부를 걸 것이라고 보는 주장으로서, 이는 작년 12월의 포켓스테이션 발매 연기의영향과 「드래곤 퀘스트」, 「바이오 하자드3」 등의 PS용으로 발매될 예정인 대작 소프트들이 발매되는 12월은 피하지 않겠느냐는 견해로부터 나온 것으로 보인다. 그러나, 다음달 열리게 될 동경 게임쇼에서 처음으로 일반인에게 공개될 예정인 것을 감안해 볼 때, 일반 공개 후 발매까지 6개월 이상 거리를 둘 것이라는 예측은 이해하기 힘들다. 실제 세가도 3개월이 한계선이라고 밝힌 적이 있는 것으로 보아 2000년 3월 발매는 너무 늦다는 생각을 버릴 수 없다.



▲ '플레이 스테이션 게이머'라는 사이트에 공개된 PS2 예상도!

대예상 PS2는 12월 23일 나온다!!

이러한 추측들을 종합한 결과, 12월 23일이 가장 유력하지 않을까 하고 생각해 볼 수 있다. SCEI 역시 대목이라고 할 수 있는 크리스마스 시장을 보고만 있지는 않으리라는 의견이다. 실제 지난 2년간 SCEI의 크리스마스 판매 전략을 보면, 97년엔 듀얼쇼크 동봉의 7000시리즈를 발매했으며, 98년엔 가격인하를 단행했다. 게다가 97년의 듀얼쇼크 발매는 크리스마스 시장을 위해 급조된 것은 아닌가 하는 기색이 역력했다(동시 발매 소프트는 겨우 3개, 그것도 진동기능 뿐인 소프트였다). 그리고, 정식발표에서도 밝힌 바와 같이 TV광고가 11월부터 시작된다는 것 등의 여러 가지 요소들을 종합해 볼 때 개인적으로는 12월 3일 발매가 가장 신빙성이 높다고 여겨진다.

하지만 이것은 어디까지나 예상일 뿐이고 독자들의 생각이나 실제 상황은 매우 다를 수도 있을 것이다. 다만 PS2를 기다리는 한 사람의 유저로서 나름대로 여러 가지 정보를 모으고 언제쯤 발매될까를 미리 한 번 쯤 생각해 보는 것도 재미있을 것이라는 생각에서 이 글을 기획해 보았다. 이 글을 계기로 국내 유저들도 각자 정보를 모아 미리 PS2의 발매일을 한 번 예상해 보는 것은 어떨까?

퀴즈! 퀴즈!!

독자 여러분들은 과연 차세대 PS가 언제 발매될 것이라고 생각하고 계십니까? 현재 PS를 사려고 망설이는 유저들에게는 그것이 올해나 내년이냐가 궁금할 것이고, 수능을 앞둔 학생이라면 12월초에 발매되길 기대하고 있을 것입니다. 과연 언제 발매될 지는 소니의 수뇌부만이 아는 일. 하지만 한국에는 그것을 맞추는 열혈 독자들이 있습니다. 일본 통신원이 이 기사를 쓰면서 자신의 기사 인기를 높이기 위해 얼마 안되는 원고료를 쪼개 조그만 선물을 마련하여 퀴즈를 냅니다.

응모요령

정답은 이번 호 게임파워의 애독자 엽서에 마련된 '퀴즈! 퀴즈!!' 코너에 정답을 보내주시면 됩니다. 당첨자 발표는 PS2가 발매된 후 그 다음에 발행되는 게임파워의 파워 게시판에 게재될 예정이며 다른 코너의 상품과 마찬가지로 지방에 계신 분은 담당자와의 통화 후 선물을 발송해 드리며 서울 및 수도권에 계신 분은 담당자와의 전화 통화 후 직접 내사하시여 선물을 수령해 가시기 바랍니다.

담당자 : 게임파워 취재팀 퀴즈! 퀴즈 담당자(전화 02-3142-6845)

퀴즈

PS2의 발매일은 과연?

12월 3일이다 (　　　　　　)

12월 23일이다 (　　　　　　)

2000년 3월 21일이다 (　　　　　　)

기타

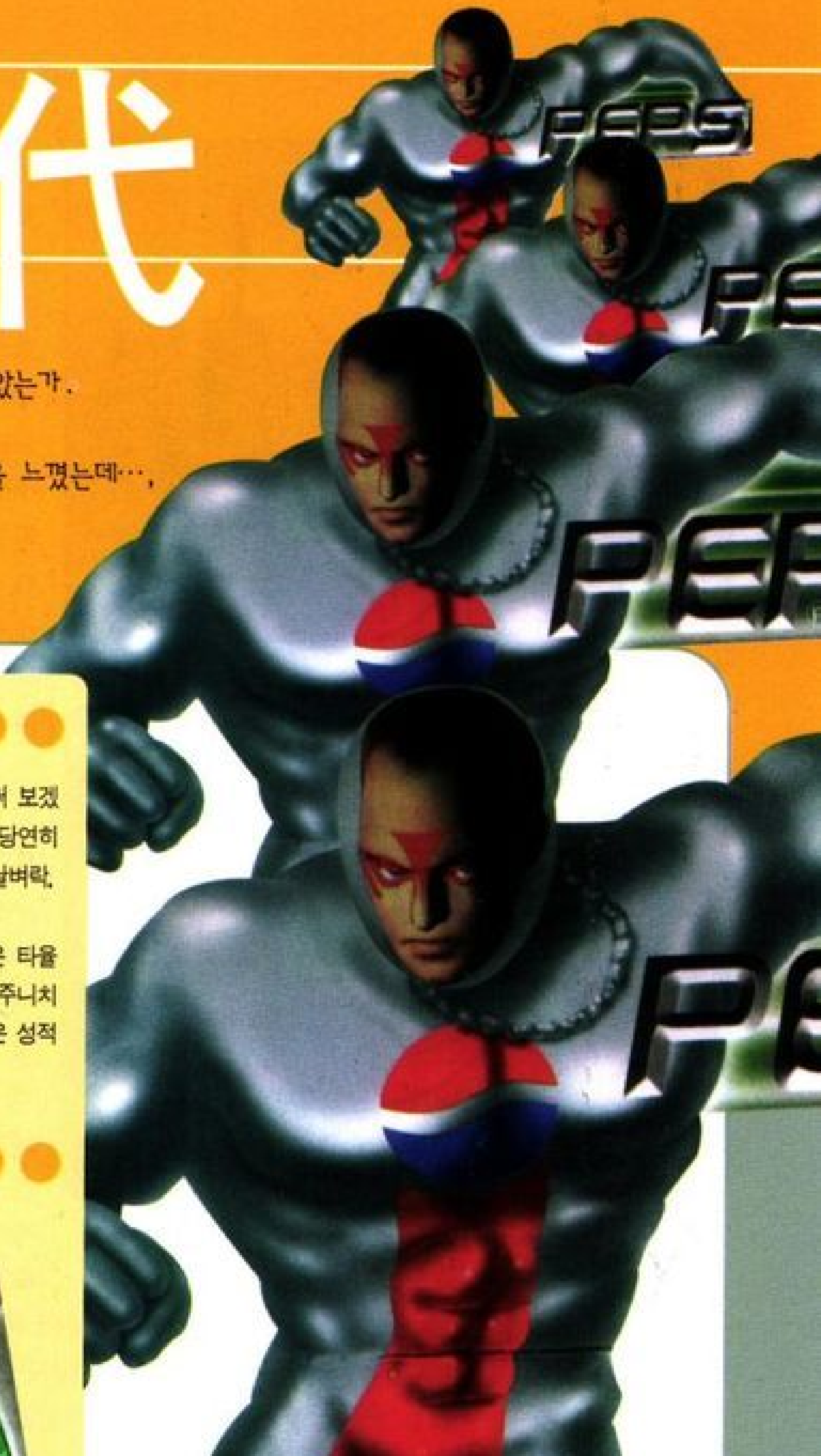
(　　　　년　　　　월　　　　일)이다



선물

당첨된 5분에게는 일본 통신원이 직접 마련한 최신 게임의 트레이딩 카드 게임 세트를 1개씩 선물로 드리겠습니다.

플스時代



당신은 R4의 오프닝을 보았는가. 당신은 신인 여가수 채×안의 뮤직비디오를 보았는가.
그리고, "저는 R4의 오프닝은 본 적도 없습니다. 우연의 일치일 뿐입니다."
라는 뮤직비디오 제작감독의 변(辯? 便?)을 들었는가. 나 사나이 울프는 서글픔을 느꼈는데…,
R4 오프닝 제작진들은 무엇을 느꼈을까? 당신은 또한 무엇을 느꼈는가?

※그림은 독자 水님의 편지지에서 발췌하였습니다. 그리고 인삿말과는 아무런 관련이 없습니다.

[redacted]

정말 플스시대가 인기가 많은 것 같네요. 엄청난 경쟁률 속에 제가 뽑힐 수 있을련지…. 그래도 나름대로 사연을 써 보겠습니다. 저는 지금 실황 파워풀 프로야구 99' 개막판을 열씨미 하고 있어요. 페넌트를 하구 있는데(134경기) 저는 당연히 주니치 드래곤즈를 선택했죠!! 파워풀 야구는 제가 좀 한다 싶어서 난이도를 최강으로 했어요!! 그런데 이게 왠 날벼락. 20경기를 하는데 성적은 6승14패 팀순위 꼴찌에다가 팀타율 꼴찌, 방어율 꼴찌!!
하!! 정말루 슬퍼집니다. 컴퓨터가 미리 제 공의 코스를 다 알더군요! 그러니 제가 점수를 줄 수밖에…. 이종범은 타율 0.263에 홈런 4개, 도루 6개를 기록중입니다. 그래두 이종범이 팀내에서 가장 나은 편이죠!! 이렇게 제가 게임으로 주니치의 성적을 꼴찌로 만들다니! 실제 주니치 드래곤즈 팀에게 죄송해 집니다. 흑흑… 앞으로 맹연습을 해서 반드시 좋은 성적 거둘 수 있도록 할 것입니다. 그럼, 사나이 울프님! 저를 격려해 주시고 다음에 만날 때까지 안녕히 계세요.

[redacted]

세 번 연속 스러져간 영혼 정수입니다. 전 요즘 실황에 빠져서 열심히 하고 있습니다. 당연히 팀은 주니치 드래곤즈고요. 전 재미있게 잘 하구 있습니다. 그런데 저희형은 선수만들어서 주니치에 집어넣는다고 석세스 모드를 하고 있습니다. 그런데 만날 시합에 지거나 병에 걸려서 항상 퇴출당하는 그림만 봅니다. 제가 같이 그려 보내드린 그림만 벌써 몇 번을 보았는지 기억이 안 날 정도이니깐요. 저번 파워 9월호에 실황 액플코드가 나오기 전에 우리 형은 아침 8시에 석세스 모드 시작해서 저녁 9시 뉴스하기 전에 엄마가 끄라고 해서 끈 형입니다. 그럴 정도로 심하게 중독되어 있지요(밥 먹은 시간 두 시간 빼고). 형이 실황할 때 전 만화책을 읽고 있었는데 두 시간동안 실황 음악을 들으니깐 머리가 어지럽고 세 시간이 지나자 옆에서 지켜보는 부모님의 심정을 이해할 것 같군요. 다행스럽게도 9월호에 석세스 모드의 액플이 나와서 다행이지 안나왔다면 전 아마도 집을 뛰쳐나갔을 겁니다.


▲ 문제의 그 장면

실황 야구는 마약입니다. 한 번 맛을 본 자는 절대 헤어날 수 없습니다. 석세스 모드에서 나의 분신을 키우느라 한 달밤을 지새우게 되고 페넌트레이스에서 자신의 분신이 뛰는 팀을 우승으로 이끌기 위해 또 한 달밤을 지새우게 됩니다.

저의 주니치 드래곤즈는 재팬시리즈 티켓을 따내기 위해 요코하마 베이스타즈와 피튀기는 수위다툼을 벌이던 중이었죠. 저는 게임파워 게임실에서 팀장님의 눈치를 살피며 베이스타즈와의 13차전을 벌이고 있었는데…; 4 : 3으로 뒤지던 9회말, 투아웃에 주자 1, 2루. 상대투수는 컨디션 홍삼의 大魔神(대마신) 사사키 가즈히로, 타석에는 대타 타네다. 사사키의 위압감으로 미트커서는 한 없이 오그라든 상황. 그 누구도 주니치의 패배를 부인할 수 없는 상황.
그러나! 투 쓰리 풀카운트에서 몸 쭉 포크 잡아당겨 우중간 펜스 다이렉트! 3루 주자 홈인! 1루주자 고메스 3루 돌아 홈으로! 홈으로! 우익수 필사의 홈송구! 1루 주자 고메스 홈에서! 홈에서! 세잎! 사요나라~ 사요나라~ 게임 종료~ 주니치 5 : 4 역전승~
제가 좀 흥분했군요…. 여하튼 저는 그 때 복받쳐 오르는 기쁨에 전직원에게 캔커피를 돌렸던 기억이 있습니다. 실황 파워풀 프로야구. 몰입도 100%. 오늘도 게임파워에는 허우적의 찢어지는 고성이 메아리 칩니다.
'야! 사나이 울프! 너 마감 때 계속 실황만 하면 CD 뽀개 버린다!!!'
PS. 정수님. 액플쓰는 실황만은 목숨 걸고 반댑니다.

[redacted]

딴따라 時代를 위해서 많은 노력을 계속하고 계시는지~. 그런 의미로 저의 이야기를 하나 들려 드리지요. 리듬액션 이라는 새로운 게임종류가 나왔을 때 전 KOF를 뚜드리고 있었습니다. 그러던 어느 날 학원을 다녀오던 언니 손에는 큰, 아주 큰 쇼핑백이 들려 있었습니다. '언니 뭐야?' 하면서 펼쳐본 쇼핑백 안에는 눈부시게 빛나는 DDR 전용 컨트롤러가 들어 있었습니다. 그리고 어제까지 7만원이었던 컨트롤러가 오늘 갔더니 5만원이었고, DDR 소프트 까지 공짜로 주었다며 흐뭇해하는 언니의 웃음을 보았습니다. 그런데 저희 집은 TV가 거실에 있는데 마루바닥이라 뛰면 울리는 특성 때문에 저희 집 신발장 바로 옆에 신문지를 깔고 그 위에 컨트롤러를 깔아 신나게 뛰었습니다. 한 2곡 밖에 안 뛰었는데 땀이 엄청나게 흐르더군요. 살 빼는 데는 그만이라고 생각한 저는 오늘도 계속 뛰고 있습니다.

한 가지 우려의 말씀을 드리자면 살이 빠지는 것이 아니라 근육화 되면 더욱 골치라는 사실입니다. 무슨 곡을 두 곡 뛰었길래 땀이 나시는 지는 모르겠지만 땀이 많이 나는 곡을 원하시면 MANIAC모드의 MAKE IT BETTER라는 곡을 추천합니다. 발한량(發汗量) 하나만큼은 보장합니다.

이번 호에서도 제 이름을 구석에서 찾는군요. 다섯 번 연속 구석이라… 후~ 한숨만 느네요. 요즘 보충 시간에 짝이 된 친구가 있는데요, 이 녀석 정말 대단한 녀석입니다. 초등학교 2학년 패밀리부터 시작해서 메가 드라이브, 슈퍼 패미콤, 새턴, 플스, 그리고 지금의 블림(?)까지, 수많은 게임기와 에뮬레이터로 거의 모든 대작 게임들을 빠짐없이 다 했다는 것입니다. FF시리즈, DQ시리즈, 로봇 대전 시리즈, 사가, 성검 등…. 이것 말고도 내가 아는 게임들은 다 해봤다고 하는군요. 물론 인내와 고뇌의 시간이 함께 한 험난한 길이었다고는 하지만. 성격도 참 불같아서 패드도 여러 번 박살이 났다고 하네요(듀얼쇼크만 2번). 암튼 여러 가지로 대단한 녀석이죠? 아니라고요? 그렇다면 사나이 울프님 역시 험난한 오락 인생을 사셨군요. 흐음. 왠지 그럴 것 같군요. 들려 주실거죠? 그럼 저는 사나이 울프님만 믿고 이만.

PS. 「연속 여섯 번째 구석신세 이효석군. 이번에도 구석신세를 못 벗어났군요. 구·석·에·서…」라는 문장이 또 구석에서 발견되는 날에는… 울어버릴 겁니다.

「인내와 고뇌의 시간」이라…. 인간이 거듭나기 위해, 껍질을 깨고 더 큰 세상으로 나아가기 위해 반드시 거쳐야 할 것은 바로 「인내와 고뇌의 시간」.

제가 감히 저의 오락사(娛樂史)를 말씀드리자면, 저에겐 '뉴챌린저' 라는 버파 배틀팀이 있습니다. 우리 팀이 철모르는 햇병아리였던 시절, 우리는 팀명에 걸맞게 전국각지의 고수팀들에게 겁 없는 도전을 일삼고는 했지요. 샌드백이 되어주고 무참히 짓밟힐 때마다 자신들의 무력함을 한탄하며 눈물을 안주삼아 술로 밤을 지새우기 일쑤였습니다. 하지만 우리에겐 좌절은 없었습니다. 끊임없이 패인을 분석하고 서로의 장단점을 지적해 주며 승리를 향해 불타올랐습니다. 인내와 고뇌의 시간 속에 하나되었고 강해졌으며 '아무도 모르던 동네 하수팀' 이라는 껍질을 깨고 '제 3회 메가배틀 전국 3위팀' 이라는 더 큰 세상으로 나올 수 있었습니다.

아직 많이 남았습니다. 더 큰 세상은 더 두껍고 단단한 껍질로 싸여 있습니다. 지금 보다 더 큰 세상을 보기 위해 우리 '뉴챌린저' 는 계속 인내와 고뇌의 시간을 견디어 나갈 것입니다.

저와 함께 울고 웃었던 뉴챌린저 팀원들과 효석군의 친구, 그리고 웅비(雄飛)를 위한 부단한 날개짓을 하는 모든 이들에게 다음의 노래를 바칩니다.

스쳐가는 인내와 고뇌의 시간을
비껴갈 수 없다는 걸 우린 깨달았네
이제 그 해답이 사랑이라면
나는 이 세상 모든 것들을 사랑하겠네
-조용필님의 '바람의 노래' 가사 중 일부

PS. 효석군. 이젠 눈물을 거두세요.

이제 방학이 얼마 안 남았습니다. 돌아보니 방학중에 세운 제 계획이 거의 이루어지지 않았다는 걸 알게 되었습니다. 그 원인은 다름 아닌 겜 때문. 뭐 제 게으름도 한 몫 했습니다만 그래도 겜이 더 큰 것 같아요. 원래 8월 달부터 수학 문제집을 풀려고 했습니다. 근데 '성검전설' 이 나왔습니다. 스퀘어의 RPG를 사랑하는 유저이다보니 안 살 수가 없더라구요. 그래서 그걸 사고, 가장 공략이 잘됐다고 생각된 겜 파워를 사서하고 있습니다. 덕분에 8/13 현재 수학 문제집은 25쪽 풀었습니다. 이럴 땐 겜 파워가 원망스럽습니다. 공략을 잘 못해주셨으면 제가 조금이나마 덜 할텐데.

제가 게임을 좋아하게 된 건 순전히 우리 오라버니 때문입니다. 근데 아무리 생각해도 제가 오빠보다 오락을 더 열심히 하는 것 같습니다. 그래서 언제나 저희 오라버니는 제가 오락하면 째려봅니다. 예비 고3이 뭐하나는 듯이… 괴롭습니다. 게임을 하면 공부를 못하고, 공부를 하면 게임을 못하고, 전 여러 개의 게임을 동시에 조금씩 하는 스타일입니다. 지금 제 메모리 카드에는 아직 엔딩보지 못한 것들이 많이 있습니다. 봉신연의, 초코보의 이상한 던전, FF5, FF8, 테일즈 오브 판타지아(도감을 꽉 채우기 위해), 슬레이어즈 로얄 2, 게다가 성검전설까지…. (중략) 다시 겜 야그로 돌아와서 싸나이 울프님은 게임을 고 3때 아예 안하셨나요? 전 정말 고민입니다. 과연 제가 게임에 손도 안대고 고3이란 시간을 보낼 수 있을지. 솔직히 말해서 전 공부를 잘 하지 못합니다. 제 친구들 대부분은 전교 1, 2 등을 다투는 수재들이고 게임에 그다지 빠져있지 않습니다만 저는 비정상적으로 좋아하기 때문에 매우 걱정입니다. 빠른 시간 안에 결정을 봐야하는데…. 적절한 조언 부탁드립니다. 제 생각엔 이러한 고민에 빠진 유저들이 많을 거라 생각됩니다. 그들을 위해서라도 게임의 선배로서의 답변을 기다리겠습니다.

윤정소녀, 그대는 핑계쟁이, 우리는 우리의 길을 갈 뿐 그대의 수학문제집을 걱정해 줄 필요는 없소이다.
한 가지 해결책을 제시해 드리자면…. 친구를 바꾸세요. 전교 1, 2등을 다투는 친구말고 스퀘어와 코나미 중 누가 최고냐를 가지고 격렬히 다투는 친구를 사귀세요. 마음만은 편해질 겁니다.
저도 윤정소녀 시절에 해결책이 제시된 삶을 살지 못했기에 제대로 된 답변을 드릴 수 없었습니다.

끈질기신 아가박님께서 떠나셨다니 아쉽군요. 아가박님께선 저를 뽑아주시지 않더군요. 아가 동산이 생길 때부터…. 울프님께서는 절 뽑아 주시겠죠? 화끈한 사나이 울프님을 믿습니다. 저의 믿음을 저버리지 말아주세요. 울프님은 플스겜 좋아하시나요? 전 모든 기종 게임을 좋아합니다. 잡지는 오직 파워만을 고집하는 초열성독자죠. 제발 이번엔 '스러져간 영혼들' 에 제 이름이 없고 단지 사연만이 실렸으면 좋겠습니다. 사나이 울프님 언제나 절 기억해주세요. 자주 찾아 뵙도록 하겠습니다.

대성군의 사연을 봅시다. 내용 중 '사연' 이라고 볼 수 있는 것은 「울프님은 플스겜 좋아하시나요? 전 모든 기종 게임을 좋아합니다」 딱 두 문장 밖에는 없습니다. 나머지는 모두 자신의 사연을 뽑아달라는 내용뿐이죠….

대성군을 비롯한, PS시대에 편지를 보내주시는 모든 독자분들께 말씀드리고 싶은 것은, 제발 부탁이니 '뽑아주세요' 라는 말은 되도록 참아 주시길 바란다는 것입니다. 저도 제 코너로 사연을 보내주시는 독자 분들께 감사하고 있으며 또 모든 사연을 실어드리고 싶습니다. 하지만 게임파워가 카운셀링 전문지도 아니고, 게다가 페이지는 세 쪽으로 한정되어 있지 않습니까. 긴 말씀 안드려도 다들 아시겠지요. 모든 사연을 싣지 못하는 이 사나이 울프 맘 헤아려 주시고 뽑아달라는 말씀 좀 자제해 주시기를….

PS. 간혹 거짓으로 꾸민 사연도 보이는데요. 그런 편지를 보는 사나이 울프는 한없이 울적해 진답니다. 자꾸 이러시면 독자코너의 파워점수 증정을 없앨지도 몰라요.

음. 어제! 약 세 달만에 플스 패드를 쥐었습니다. '테일즈~' 를 하던 중! 어느 성(城)에서 돌줍기 게임이라는 미니게임이 있더군요. 제 머리를 믿고 아무 준비없이 도전한 저를. 기껏 32비트뿐이 안되는 플스가 가지고 놀기 시작했습니다(엇! 설마… 울프님은 한 번에 클리어 한 거 아냐?). 밤늦게 시작한 게임이 무려 양파CD가 세 번 왕복할 때까지 끝이 나질 않더군요. 근데! 아주 우연히 클리어한 후에 보니, 아주 간단히 클리어 되더군요(난 바보인가…?). 그리 좋은 머린 아니지만 태어나서 제 머리 원망한 적은 처음이었습니다. 아니! 두 번째였습니다(첫 번째는 다음 기회에…). 아마도 저와 같은 '테일즈~' 플레이어가 있을 듯 해서(앗! 없었을 지도…) 몇 자 끄적입니다. 비웃지 마시고 가슴 속 깊이 느껴주시기를….



'돌 줍기에 좌절하는 자는 천하를 다스릴 수 없다' 라는 말이 있습니다. 앞으로는 돌 잘 줍는 JUN군이 되기를 바라며 마치겠습니다.

[redacted]

저는 열혈 로봇물을 사랑하고 좋아하는 플스유저 준영이라고 합니다. 제가 이렇게 펜을 들게된 이유는 얼마 전에 겪은 황당한 에피소드를 들려드리기 위해 섭니다. 일단은 배경 소개부터 하죠. 제 친구 중에는 장성진이라는 아이가 있습니다(이하 그놈). 그놈은 하는 짓이 '우당당탕 괴짜가족'이라는 만화에 나오는 '진'이라는 아이와 비슷해서 별명이 진입니다. 하지만 그놈은 자기 이름 끝자가 '진'이라서 진 인줄 알고 있지요(푸훗). 저와 그놈은 집이 가까워서 그놈이 자주 놀러 오곤 하지요. 보통 그놈이 왔을 때는 전 혼자 겜을 하고 있지요. 그러면 이놈은 일부러 어두운 구석 쪽으로 가서 쪼그려 앉아 있곤 하지요. 제가

"왜 그러니?"

하고 물어보면 그놈은

"음…어둠과 동화되려고…"

하고 말합니다. 전 그놈이 위험한 놈이 되는 것만은 막기 위해(지금도 충분히 위험하지만…)

"이상한 짓 하지 말고 일루와서 겜이나 하자."

하고 말하면 그놈은

"음…그럴까…"

하고 말하고는 쪼르르 기어 나와서(꼭 바퀴벌레 같습니다)는 겜을 하곤 하지요. 그러던 어느 날 저는 어렵게 겟P-X를 구해서 하고 있었습니다. 최종화를 플레이하고 있을 때 그놈이 와서

"조금만 더하면 끝나니까 기다려."

라고 말하니까 그놈은 잠시 생각하는 듯 하더니만 평소처럼 구석으로 가서 앉더군요. 겨우겨우 마왕 데빈을 해치우고 엔딩을 감상하려니까 그놈이

"음…이제 엔딩인가…"

하고 말하더군요. 저는 개의치 않고 감상했지요. 드디어 겟P-X가 최후의 일격을 가하는 장면이 되었습니다.

겟P-X팀: 샤아이이니이이닝 하아아아트! 어태애애애액!!!

데빈: 크아아아아악!

'퍼엉'

제가 감동의 눈물을 흘리면서

"어떠니?"

하고 물었더니 그놈은

"데드볼…"

이라고 말했습니다. 저는 최후의 충격으로 얼어 버렸고 그놈은 천천히 일어나서 유유히 돌아가는 것입니다. 저는 아직도 그때의 충격으로 겟P-X를 못하고 있습니다. 이번 달에 공략을 실어주시면 다시 할지도…. 그럼 이 정도로 끝내도록 하지요… 아로마 만세!

PS. 겟P-X를 모르시는 분이 많다면 제 사연은 별로 대중적이지 못하다고 할 수 있겠지요…(원래 저 자체가 별로 대중적이지 못하지만…)



호오, 제나 경파한 게임에 경파한 친구라…. 이런 경우에는 본인이 아무리 정상이라 우겨도 본인 역시 경파한 사람임에 틀림이 없는 법이지요. 그리고 그런 사람은 대중적이지도 못 합니다. 셋을 보면 삼십을 아는 법입니다. 친구분이 「진」이라구요…. 제가 아는 사람 중에도 진이라는 사람이 있는데 그는 준영씨 친구분 같은 분을 세상에서 가장 싫어한다고 떠들고 다니죠. 천태만상이라더니…(참고로 제가 아는 「진」이란 파워 나침반 리뷰어 중 한 명입니다…)

죄송하지만 겟P-X는 공략이 나가지 않습니다. 겟P-X 삼푸는 세상에 공개되어서는 안 될 물건이기 때문이지요. 공략이 나간다면 눈에 삼푸 집어넣어서 실명(失明)한 독자들의 부모님들로부터 항의·협박전화가 폭주할 것이며 관계자 몇 명이 불구속 입건 조치될 것이 틀림없습니다. 그래서, 공략은 나가지 않습니다.

무슨 소린지 못 알아듣는 독자가 더 많을 것이라 생각합니다. 앞으론 좀 더 대중적인 사나이 울프가 되도록 노력하겠습니다.



좌절은 없다. 스러져간 영혼들

- PS매니아클럽 활동중인 안신영군. 클럽 사진 보내주시면 내 함 실어드리지.
- 코나미 만세 이호민군. 아가박님은 떠난 지 세 달 됐습니다.
- 나는 스나이퍼 울프다 윤성복군. 스러져간 영혼들에서 자주 뵙고 있습니다.
- 「울프님은 팀장이니까~」우성민군. 이성필 팀장님이 두 눈 부릅뜨고 살아 계십니다.
- 보도블럭만 보면 밟고 싶어지는 김상현군. DDR중독 중기증상입니다.
- 장문의 스타 레더전술 보내주신 방정빈군. 아직 미숙하지만 에버리지 1250의 제가 보기엔 아직 노력이 더 필요한 것 같군요.
- '얻는 게 있으면 잃는 게 있다'라고 말하는 형을 둔 황규진군. 형님이 갑각류에 관심이 많으신가 봅니다.
- 군바리 바가지로 머리 깎인 김태근군. 「바다에 나가기 전에는 한 번 기도하고, 결혼하기 전에는 두 번 기도하고, 미용실을 선택하기 전에는 세 번 기도하라」라는 격언을 기억하세요.
- '사나이는 딱 세 번 운다' 복회원군. '세 번 울어보기 전에는 비파를 한다고 말하지 말라'라는 비파계의 격언도 있다는 걸 알아주십시오.
- 가족들은 피서가고 혼자 남은 김창욱군. 이젠 가족내 왕따도 사회문제가 되겠군요.
- 파워맨 찾기 힘든 박요상군. 이번 달은 더 힘들겁니다.
- 날마다 사나이 우정 유동철군. 그 관계, 더 발전하면 좋지 않아요.
- 내무반에 패밀리 갖고 간 송요섭 상병님. 국방의 의무에 충실해 주세요.
- M지, L지를 파워와 심층비교해 주신 정인용군. 의견 수렴해 드리겠습니다.
- 엘레나 토키치를 애인으로 둔 이로운군. PS코너라고 사나이 KING일 필요는 없습니다.
- 싸인 보내달라고 500원 동봉한 김영주군. 게임파워 방문하시면 500원 반환해 드립니다.
- 레이싱 라군 공략바라는 손봉기군. 8월호 나침반을 참조하세요.
- 천리안의 '히드라 일생' 표절건 신고해 주신 임용현군. 나우누리에도 있더군요. 표절천국 대한민국.
- 역경과 고난의 성창열군. 인내와 고뇌의 사나이 울프도 있습니다.
- 며칠 전 PS산 HEAT군. 축하드립니다.
- KOF 99 대회 예선 탈락한 조탱군. 저라고 예선 탈락해 본 경험이 없겠습니까.
- 구구리는 화장발 김승조군. 여우적은 조명발이랍니다.(퍼억!)
- 사나이 울프 욕하는 조폭을 만난 손태운군. 제, 제가 조폭에게 알려질 만큼 유명합니까--?
- 짜증나면 메탈리카 김강수군. 고독할 땐 조용필입니다.
- PS에서 돌아가는 CD있고 안 돌아가는 CD있는 전범진군. 바꿔주는 컴퓨터도 있고 안 바꿔주는 컴퓨터도 있습니다.
- SCV여기 없어 양현홍군. I'm here-고스트입니다.
- 재미없는 이야기 읽어주셔서 감사합니다 김지원군. 다음부턴 재밌는 이야기 보내주시길.
- 더워서 짜증나는 박희만군. 이열치열. DDR을 하는 겁니다.
- 마린의 일생 보내주신 김경민군. 자유시의 형식을 띄고 있군요.
- 김해로 이사간 무명씨군(양). 담부턴 이름 써 주세요.
- 스토커가 되고 싶은 김진봉군. 착하게 살아주세요.
- EZ2DJ 하다가 뒤쳐나온 김성준군. 9월호 PS시대 최태림군의 답변을 참조하세요.
- 시 썼다고 해놓고 비타민C라고 써놓은 박준호군. ------.
- 철권고수 정재현군. 더욱 정진하십시오.
- 오늘은 16일 배준식군. 엽서마감은 15일입니다.
- 플스 잃어 상심한 한상현군. 되찾기를 빕니다.
- 압삽이 싫어 두슬기군. 압삽이에는 슬기롭게 대처하세요.

사과문

지난 호 PS시대에 추세진군의 사연이 중복되었다는 항의가 많이 들어왔습니다. 사실 두 번째 추세진군의 사연은 관계 당국의 업무 착오로 이름과 주소가 잘못 나간 것입니다. 진심으로 사과드리겠습니다. 사연의 주인인 태욱군은 사나이 울프 앞으로 편지주세요.

눈 버렸나?

[이현수 기자]

지난 8월 5일 남코의 소울칼리버가 발매됐다. 발매 첫 주 일본내에서만 14만 8,750개의 판매고를 올리며 어느 타이틀보다도 두드러진 실적을 올리고 있는 상황이다.

게임의 완성도는 그야말로 최상. 소울칼리버라는 게임을 본질적으로 싫어하는 사람이나 반항아적 기질이 다분한 이만 아니라면 누구나 '놀랍다'고 말할 수 있을 정도이다. 물론 그래픽적인 완성도만을 말하는 것이 아니다. 가정용 게임으로 이식되며 추가된 각종 '플러스 알파'들에 있어서도 이제까지의 타이틀들을 압도하고 있는 것이 바로 이 소울칼리버라는 게임인 것이다. 이 시기에 소프트를 구입하면 무료로 제공했던 '센무'의 체험판은 소울칼리버의 빛에 가려진 듯한 기분마저도 든다.

너무나도 잘 된 작품 '소울칼리버'는 앞으로 DC 시장을 어떻게 바꿀 것인가? 하드웨어의 판매 증가? 확실히 DC용 소울칼리버를 즐기기 위해서 DC를 구입하는 이들도 상당 수 나타나고 있으며, 앞으로도 당분간은 그렇게 되지 않을까 싶다. 하지만 여기서 얘기하고 싶은 것은 그러한 것이 아니다.



너무나 잘된 작품 소울칼리버, 그 높은 완성도는 다른 DC용 소프트-이전에 발매됐거나 이후에 발매될-를 평가하는 표준 척도가 되었다. 소울칼리버의 이 높은 완성도를 접한 이들은 자신이 원하건 원치 않건 간에 마음속으로 다른 소프트와 소울칼리버 간의 저울질을 시도하게 되는 것이다. 소울칼리버를 100으로 받아들여버린 소비자들이 다른 소프트를 어떻게 바라보게 될까? 다른 소프트는 억울하게도 상대적인 평가를 당해야 하는 것은 아닐까?
물론 소울칼리버의 완성도는 소비자뿐만 아니라 소프트 메이커들에게도 많은 자극이 될 것임은 틀림없다. 그것이 좋은 쪽으로 작용한다면 이제부터 제작되는 소프트들은 적극적인 레벨업을 단행하게 될 것이다. 그러나 역작용을 일으킨다면? 소프트 메이커들은 자사 제품의 판매를 위해서 한참 지난 시기로 발매일을 옮기게 될 수도 있다. 물론 이때도 '완성도 향상을 위해…'라는 구실이 붙을 것이다. 그 발매 연기가 길어지게 되면? 누누히 강조하지만 DC를 지탱할 수 있는 것은 풍부하고 다양한 타이틀이다. 발매 예정의 소프트가 아무리 뛰어난 것이더라도 발매되지 않는 한 아무런 소용이 없다. 소울칼리버가 가져올지 모르는 'DC 소프트의 공백'은 '소칼 특수' 이상으로 거대한 것이 되지는 않을까?

물론 격투 게임이라는 장르적인 특성 때문에 위에서 말한 것 같이 씁쓸한 시나리오는 발생하지 않으리라고 생각하지만…나만의 느낌일까? 새로 구한 게임에 계속해서 소울칼리버의 캐릭터들이 겹쳐지는 것은 왜인지….
잘 된 게임을 보고도 마냥 즐거울 수만 없는 것은 어디서 오는 피해의식일까?

계속 즐거울 수 있기를 바라며…

또 등장하는 기종 비교 소프트

팬저 프론트



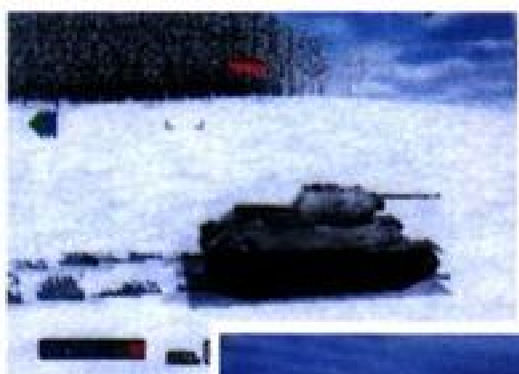
한 순간의 실수가 당신의 생명을 좌우한다! 이런 냉엄한 전장에서의 긴장감을 그대로 재현한 게임이 플레이 스테이션과 드림캐스트로 동시에 발매된다. 이름하여 「팬저 프론트」. 전차 및 전쟁을 체험할 수 있는 슈팅 게임이다(電車가 아니고 戰車). 게이머들의 입방아 거리가 또 하나 늘어나게 될 터….

장르	슈팅
제작사	아스키
발매일	12월 예정
발매가	6,800엔

제2차 세계대전에서 활약했던 실제 전차를 조작할 수 있는 전차 시뮬레이터 게임이 등장! 노르망디, 레닌그라드, 베를린 등 실제로 격전이 펼쳐졌던 전장이게임의 무대이다. 게임은 기본적으로 적 부대를 전멸시켜야 승리하게 된다. 또한 맵에 따라서는 아군 부대에 지시를 내리는 것은 물론 전술레벨까지도 생각해 가며 싸워나가야 한다. 전차의 약점인 옆과 뒤에서의 한 방의 공격에 생명을 위협받는 긴장감 넘치는 게임이 바로 이것 「팬저 프론트」이다.

사실적인 시나리오

맵은 지형이나 전차의 배치 등 사실에 기반을 두어 재현되어 있다.



◀ 전차의 타입에 따라 그 사용 방법도 천차만별이다



▶ 적은 보이지 않는 곳에서도 공격해 온다. 죽고 싶지 않으면…

드림캐스트용은 PS용과 어떻게 다른가?

드림캐스트용과 플레이 스테이션용의 차이는… 당연한 말이지만 드림캐스트용의 그래픽이 훨씬 뛰어나다. 또한 컨트롤러도 다르기 때문에 서로 다른 조작이 요구될 것이다. 조작감에서는 어느쪽이 위일까?



◀ 전차 외에도 풀이나 나무, 건물 등의 표현에도 주목하자

리얼한 조작감

실제 전차의 조작감각을 재현하기 위해 상당히 애쓴 게임. 대포를 발사하면 장전될 때까지 탄을 발사하지 못한다는 부분도 게임에서 실현되어 있다. 플레이 스테이션용의 경우 좌우의 캐터필러의 조작을 4개의 L, R버튼으로 사용하기 때문에 한층 더 리얼한 조작감각을 즐길 수 있다. 이것에 의해 진행방향과는 다른 방향으로 대포를 쏘는 등의 리얼한 조작도 간단히 사용할 수 있다.

전투 화면

표시

청색 표시는 부하의 전차, 녹색은 아군부대, 적색은 적전차이고 숫자는 거리를 나타낸다



방위계

현재 향하고 있는 화면의 방향을 나타내고 있다

기어

◀ 전차 외에도 풀이나 나무, 건물 등의 표현에도 주목하자

현재의 기어를 1~4, R(백)로 표시한다

선택포탄

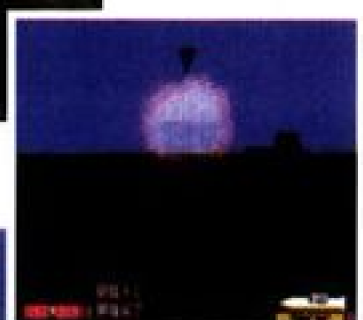
선택하고 있는 포탄과 그 잔탄 수. 색으로 나뉘어져 있어 탄의 종류를 쉽게 판별가능.

포탄도 여러가지

포탄에는 대전차용의 철갑탄, 대전차포와 보병에게 유효한 유탄이 있다. 발포시는 사격화면에서 조준과 거리를 맞춘뒤 발사하도록 하자.



◀ 연막탄을 장비하고 있는 전차도 있다



유탄은 폭약이 들어있는 탄. 폭발하면 광범위한 데미지를 준다 ▶



◀ 사격화면 및 조준은 전차에 따라 다르다. 이것은 미국 전차의 조준화면이다

전술 화면

전술화면에서는 범위 내에 있는 적과 아군의 위치를 확인할 수 있다. 아군 전차에 지시를 내리거나 각종 커맨드를 실행하는 것도 모두 이 화면에서 이뤄진다.



◀ 아포지원의 요청도 가능. 위치를 지정하면 일정시간 포격된다

DREAMCAST

© ASCII

반프레스토의 자유선언

슈퍼 로봇 대전α



DC와 PS로 동시에 등장하는 「슈퍼 로봇 대전」 시리즈의 최신작. 드디어 로봇 대전 시리즈는 전기종 발매를 성취하고야 만 것이다. DC에서 처음 만나는, PS에서 다시 만나는 로봇 대전에는 알파(α)라는 꼬리표가…. 이것은 이제부터 시작이라는 의미가 아닌가! 두려운 반씨 집안 같으니….

장르	S · RPG
제작사	반프레스토
발매일	미정
발매가	미정

같은 이름으로 등장한다고는 하지만 드림캐스트용과 플레이 스테이션용의 그래픽은 전혀 다르다(당연한가?). 최대의 차이점은 전투신의 그래픽 표현. PS판은 2D로 그려진 로봇이 풀 애니메이션으로 움직이며 싸움을 전개해 나가지만 DC판은 DC의 성능을 충분히 살린 시리즈 최초의 풀 폴리곤 전투를 맛볼 수 있다.



◀ 전투장면에 등장하는 SD캐릭터들에게도 모션이 추가되었다(PS용)



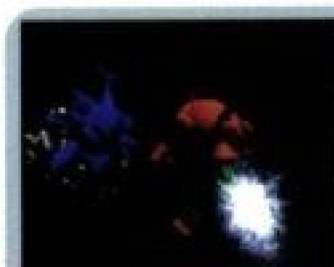
▶ 특보! 이번에는 모두가 바라던 '스킵 기능(전투를 보지 않아도 됨)'이 추가되었다. 아~! 사랄면이여 안녕~!



◀ 최강의 건담이라 불리는 「V건담」도 4년만에 부활된다

이것이 DC용 로봇대전!

이번에 공개된 DC용 화면. 세부까지 세세하게 폴리곤으로 그려진 유니트들의 박력 넘치는 전투가 벌어진다.



▲ 드림캐스트에서만 볼 수 있어요, 이런 화면은



▲ 단바인의 공격이 적 유니트에게 작열한다

신인 대거영입

이번에 등장하는 로봇들을 살펴보도록 하자. 우선은 '마크로스(오리지널과 플러스 양쪽 모두 등장)'를 시작으로 '컴바트라 V'와 너무도 흡사한 로봇 '볼테스 V'. 극장판에만 등장했던 양산형 에반게리온도 얼굴을 내밀게 되었다. 물론 이전 시리즈에 등장했던 로봇들도 변함 없이 잔뜩 등장하고…. 이제서야 진정한 로봇대전이 펼쳐지는 것인가.



▲ 원작대로 3타입으로 변화하는 발키리



▲ 그림의 초호기 뿐만 아니라 양산형 에바도 등장한다

이것은 전혀 다른 게임?

알파에서는 맵의 시점이 쿼터뷰 형식으로 변화되었다. 그 이유는? 맵에 고저차의 개념이 생겼기 때문이다. 이젠 평면적인 위치 뿐 아니라 상하의 우위 점하기에도 고심해야 한다.

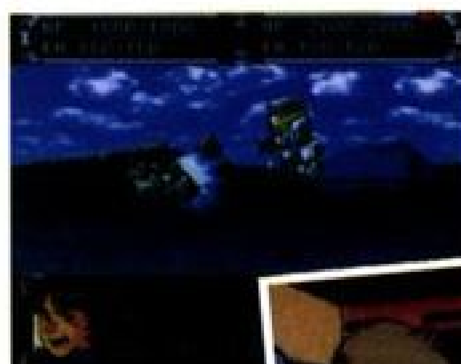


▲ 고지대는 저지대보다 높은 명중률을 얻게 된다



▲ 머리통만 표현되던 전작과는 달리 로봇의 전신이 묘사된다

그림으로 살펴보는 그 밖의 변경점



◀ 별도로 분리 커맨드를 사용하지 않아도 전투중의 '분리 공격'을 통해 분리할 수 있다. 당연히 분리하고 나면 맵에서도 개별 유닛으로 표현된다



▶ 이벤트 신에도 배경이 삽입된다



◀ 전작보다 더욱 다양하고 세밀한 분기가 발생한다. 괴롭군…



▶ 전투중의 애니메이션도 대폭적으로 강화됐다

신조차 그를 막을 수는 없다

베르세르크

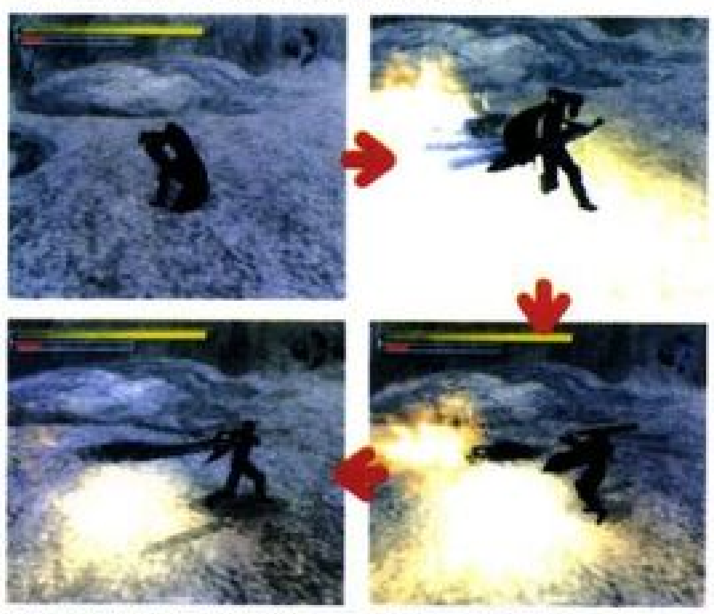


순조롭게 개발이 진행되고 있는 「베르세르크」. 이번에는 더욱 파워 업 된 가츠의 새로운 액션과 게임의 오리지널 신 캐릭터에 대해 알아보자.

장르	대전 액션
제작사	아스키
발매일	12월 예정
발매가	미정

인기 만화「베르세르크」가 게임으로 등장한다는 사실은 지난번 특보로 모두 알고 있을 것이다. 이번 달에는 주인공 '가츠'의 의수에 장착된 대포가 게임에서도 그대로 재현된다는 사실이 새롭게 밝혀졌다. 물론 게임 상에서도 탄 수의 제한은 있지만 위력만큼은 최강의 병기인 대포. 제작사인 '아스키'에서는 드림캐스트의 성능을 충분히 살려 원작의 박력을 그대로 재현한다고 하니 기대해보자.

원작의 대포 베기를 완벽 재현!



원작 15권에서 '가츠'가 사용한 대포 베기. 대포를 사용한 반동으로 회전하여 배후의 적까지 공격할 수 있는 기술이다

콤보로 불타 오르자!

검이라기 보다 거대한 고철덩어리라는 표현이 어울리는 '가츠'의 검 '드래곤 슬레이어'. 게임에서는 버튼의 조합에 의해 여러 종류의 콤비네이션 기를 구사할 수 있다고 하는데…. A버튼을 이용한 종 베기에서 나이프나 대포로 연결하는 등의 콤보도 가능하다니 「베르세르크」의 팬이라면 충분히 버닝할 수 있을 듯.

점프 콤보



점프 상승 중에 베고, 하강 중에 한번 더!

게임 오리지널 캐릭터 베르잭

게임 「베르세르크」만의 오리지널 캐릭터가 등장한다. 지팡이를 든 이 엄격한 남성은 베르잭이란 이름에 게임의 무대가 되는 토지의 영주란 설정. 그는 남작이란 칭호를 지니고 있고 엄격한 통제로 영민을 불안에 떨게 하는데… 무언가 스토리의 중요한 열쇠를 지니고 있을지도 모르는 캐릭터.



그의 액션은 여기서 끝나지 않는다



방어

거대한 검 '드래곤 슬레이어'를 사용해 방어! 대부분의 공격은 이것으로 방어할 수 있다 ▶

나이프

◀ 거리가 있는 적을 공격할 수 있는 나이프. 나무 등에 걸리면 뚫고 지나간다

보우건

연사가 가능한 보우건. 검을 등뒤에 걸친 상태일 때 사용가능 ▶

슬라이딩

▲ 달려가면서 방어 버튼을 누르면 슬라이딩이 나간다

요정의 가루

HP를 회복할 수 있는 요정의 가루. 물론 회복에는 제한이 있다 ▶

DREAMCAST

접근중!

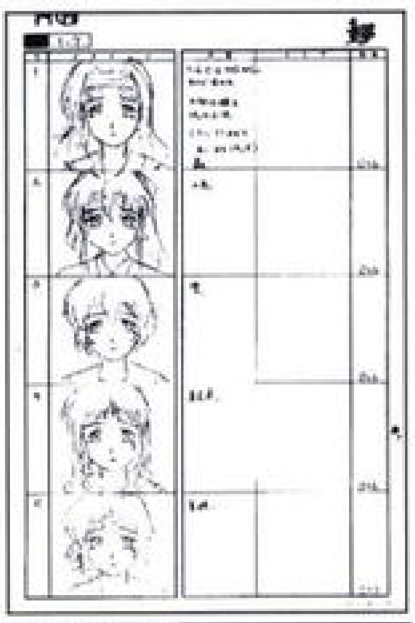
센티멘탈 그래피티 2



전작 주인공의 죽음을 계기로 한자리에 모인 히로인들. 주인공의 죽음으로 정신적인 쇼크를 얻은 히로인들은 저마다 자신의 마음을 굳게 닫아버리고…. 이번엔 옛추억을 되살려 이러쿵 저러쿵이 아니라 마음을 닫아버린 소녀들을 사랑으로 눈뜨게 하는 것이 임무…. 어째 전작보다 어려워질 듯한 기분이…?

장르	어드벤처
제작사	NEC 인터채널
발매일	2000년 4월 27일
발매가	미정

이번 달에 공개하는 화면은 오프닝에 삽입될 예정인 동영상들이다. 전작의 주인공은 데이트를 하기 위해 약속장소로 향하다가 뜻하지 않게 교통사고를 당하게 되고 그 장례식에 모인 히로인들의 모습을 비추는 것으로 오프닝 동영상은 진행된다. 이제까지의 연애시뮬이 '생기발랄', '꽃밭 달리기', '아침 햇살'로 스타트하는 것에 반해, 「센티 2」는무거운 분위기로 문을 연다.



오프닝 콘티 중의 한 컷 ▶

슬픔은 어울리지 않지만…



게임 자체가 워낙 밝은 톤의 색으로 그려져 있는 까닭에 어두운 분위기는 그다지 어울리지 않는 것이 사실이다. 장례식에 모습을 나타낸 소녀들은 하나같이 선명한 컬러를 사용해 그려지고 있다. 장례식에 침울하고 칙칙한 컬러를 사용하지 않은 까닭은 무얼까? 이것은 플레이어에게 '그 밝은 분위기에 어두운 표정은 어울리지 않아. 내가 너를 웃게 만들겠다!'는 의지를 불러일으키기 위한 일종의 자극제인 것이다(근거는 없다).

◀ 슬픔이 가득한 표정이지만 컬러링은 밝은 톤으로 되어 있다



▲ 히로인들은 굳어진 표정으로 여생을 보내야 하는가?



되찾아주자, 웃는 얼굴을 ▶





▲ 하지만 12명이 전부 장례식장에 나타난 다는 것은 도대체…. 문어발이냐…

◀ 애니메이션 풍의 산뜻한 그래픽, 1편에서의 거친 화면은 재현되지 않겠지?



▲ 장례식에 미니 스커트 교복만은 삼가야 한다

다양한 표정!

화면에 등장하는 히로인들의 표정이 전작보다 다양해졌다. 컬러 사진이 아니라서 속상한 사람들은 위의 사진을 참고로 색칠해 보아도 좋다.



호노카의 다양한 표정

앗 후속타다!

신기세계 에볼루션 2



신기세계 에볼루션. DC 최초의 오리지널 RPG라는 타이틀을 획득한 그 작품이 돌아온다. 사실 전작은 깔끔한 그래픽으로 치장된 답답한 시스템에 많은 독자들이 괴로워했던 작품이기도 했다. 그러나 이것은 다르다 1편에서 가려웠던 곳을 확실히 긁어줄 후속 작품 에볼루션 2의 정보를 공개한다.

장르	RPG
제작사	스팅
발매일	99년
발매가	미정

에볼루션 2에는 1에서 볼 수 없었던 요소들이 다수 추가됐다. 하나씩 살펴보도록 하자.

플레이 시점 추가

전작에서는 마치 공중촬영을 한 듯 높은 곳에서 내려다본 시점만이 존재했다. 물론 시점의 회전은 가능했지만



◀ 전투중의 화면을 연상케 하는 새 시점



▶ 화면 오른편 하단에 미니맵이 그려져 있다. 마을에서도 전투가 벌어질까? 아니면 등장하는 마을이 여러 개일 수도?

카메라는 항상 허공에 달려있는 상태였다. 이 때문에 좁은 길을 이동할 때는 건물의 입구가 파악되지 않는 경우도 종종 생겼다. 그러나 이번 2에서는 플레이어의 뒤쪽을 비추는 시점이 추가되어 좀 더 편리한 마을내 이동이 가능해졌다. 물론 마을뿐만 아니라 던전에서도 시점변경이 가능하다.

랜덤 던전만이 아니다

전작의 전투 공간은 랜덤으로 형태가 변하는 3D 던전이었다. 그러나 2에서는 고정 던전도 등장 플레이의 폭을 한 층 넓혔다. 수많은 장치와 퍼즐이 존재하는 고정 던전에는 밋밋한 랜덤 던전 이상의 뭔가가 있지 않을까?



◀ 던전에서 발견한 스위치. 적 캐릭터가 아니다



▶ 스위치를 작동시키면 다른 장소에 있는 문이 열리는 구조?

사이프레임의 사용빈도가 높아졌대

2에서는 던전 내에 존재하는 여러 가지 방해요소를 사이프레임을 이용해 제거할 수 있게 된다. 드디어 선택받은 자만이 사용하는 고대의 무기가 빛을 발하는 셈. 1편에서 거의 무용지물이었던 '점프'도 사용할 일이 생기지 않을까?



◀ 던전을 가로막는 장해물을 사이프레임으로 날려버리자



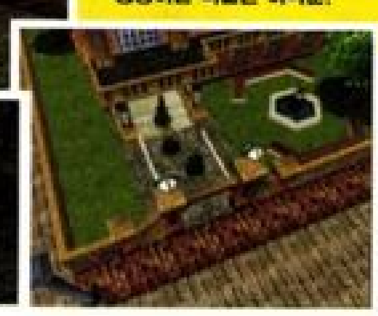
◀ 여기저기 부수다 보면 아이템을 얻기도 한다는데… 연타 천국의 탄생이다



▲ 주인공은 여전히 '맥 런처'와 '리니어 캐논'. 물론 이들과 더불어 새로운 인물들도 등장한다

팬남 타운이 아니라?





주인공들은 전작의 주무대였던 팬남 타운을 떠나 새로운 마을로 이동해 왔다. 마을의 이름은 「뮤제빌」. 역시 등장하는 마을은 하나뿐?

DREAMCAST

인간이 그려나가는 장대한 드라마

랑그릿사 밀레니엄



「랑그릿사」란 타이틀을 달고 나와 많은 비난을 받으면서도 한편으로는 기대를 모으고 있는 「랑그릿사 밀레니엄」의 상세한 시스템과 초반 스토리가 드디어 공개되었다. 어쩌면 이것은 「랑그릿사」의 동음이의어(同音異議語)의 게임이 아닐까 하는 불안함도 느끼게 하는 게임. 어찌됐건 「랑그릿사」의 이름값을 하는 게임이었으면 한다.

장르	S · RPG
제작사	메사이아
발매일	가을 예정
발매가	미정

플레이어는 5명의 군주 중에서 어느 한사람을 선택해 대륙의 패권을 쥐고 싸워 나가야 한다. 그리고 그들 5명의 오프닝 스토리가 드디어 공개되었다. 이번에는 이들의 스토리를 포함한 이 게임의 핵심이 되는 전략, 전투, 이벤트&스토리의 3파트로 구성된 시스템에 대해 알아보자. 특히 전투를 포함한 각 파트는 리얼타임으로 진행된다는 점에 주목하자!

타지- 소년 왕의 탄생

세이람국의 군주로 발탁이 된 것은 아직 소년 티를 벗어나지 못한 타지. 그 선출에 이의를 제기하는 수많은 신하들을 억누르기 위해서, 선왕인 알담은 타지의 앞에 무릎을 꿇고 충성을 맹세한다. 이렇게 해서 신 군주의 시대가 막을 열게 된 것이다.



◀ 신검은 그를 주인으로 인정한다

사륜- 뒤틀린 혼

어렸을 때부터 쫓겨다니는 생활을 거듭하며, 친구와 어머니를 슬픔 속에서 잃은 불우한 남자 사륜. 18세가 되던 해 기사 바젤라트에 의해 빌테룬국의 왕이 된다. 하지만 그의 마음 속에 남아있는 것은 모든 것에 대한 복수뿐이었다.



▲ 불우했던 과거가 그를 바꿔 놓았다

네이- 섬나라의 여제독

바다 위에 떠있는 상업국 신. 네이의 어머니는 그녀와 마찬가지로 이 나라의 제독이었다. 신검에 비추어진 자신의 모습을 보며 립스틱을 바르는 것도 어머니에게 배운 살아남기 위한 하나의 수단이라고 하는데….



◀ 어머니의 가르침으로 오늘도 살아남는다

마살리바-그녀는 공주?

늑대 소녀 마살리바가 아무런 생각 없이 훔쳐온 한자루의 신검. 하지만 그 검에 새겨진 명문은 그녀가 펜라우국의 왕녀란 증거였다. 예전에 아버지가 농담 삼아 말하던 것이 진실이었다는 것이 증명된 것이다.



◀ 수인국의 부활인가?

루마티- 신의 어명 아래

천사가 하사했다는 신검을 가지고, 자신들에게 속하는 위병단에는 용기를, 이교도의 군에게는 두려움을 주는 성녀 루마티. 하지만 그런 그녀에게는 아무도 모르는 고민이 있다. 맹목적인 신앙은 과연 그녀의 진심일까?



신앙이야말로 그녀가 싸우는 동기 ▶



◀ 수시로 변화하는 정세를 파악하고, 대륙의 패권을 획득하기 위해 지시를 내는 파트



▲ 최대 4대4의 배틀이 전개되는 전투는 리얼타임 액션으로 전개된다. 또한 리얼타임 액션이라고는 하지만 지휘관의 전략도 중요한 요소가 된다



이 천칭은?
세력 분포 화면에 표시되는 의문의 「천칭」. 아마 이것은 그 나라의 세력이 어둠과 빛 어느 쪽으로 향해 있는지를 나타내는 것이 아닐까?

이번 작품은 리얼타임으로 게임이 진행되기 때문에 적국끼리도 전투를 벌인다. 즉 자국(자신)하고는 관계가 없는 곳에서도 적국끼리 전투를 반복하고, 경험치도 축적되어 가는 등, 자신도 모르는 사이에 상대가 성장해 가게 된다.

뇌를 나누어 플레이합시다

에스피오네이전츠



게임의 복잡 · 다양화에 따른 조류일까? 최근 한가지에 집중력을 발휘하는 것이 아니라, 하나의 시간 흐름 속에서 동시다발적으로 여러 가지를 신경써야 하는 게임이 속속 등장하고 있다. 물론 궁극적인 목적은 한가지이지만 그 목적을 달성하기 위해서는 동시에 여러 곳을 신경 써야만 하는 게임, 「에스피오네이전츠」도 시대가 낳은 '뇌분할 게임' 중의 하나이다.

장르	시뮬레이션
제작사	NEC 홈 일렉트로닉스
발매일	9월 23일
발매가	5,800엔

최대 4명의 캐릭터를 동시에 관리하며 조작해야하는 두뇌 4분할 게임 「에스피오네이전츠」. 그 수수께끼의 시스템을 살펴보도록 하자. 별나지만 별거 없는 게임 메이커로 서서히 자리를 굳혀가고 있는 NEC 홈 일렉트로닉스. 이번 작품으로는 명예 회복이 가능할까?

게임의 배경은?

서기 2000년, 국가 이상의 권력을 가지게 된 대기업들은 더욱 세력을 확장하고, 경쟁 상대를 쓰러뜨리기 위해 첩보원을 고용 상대에게 방해공작을 펴는 일을 서슴치 않았다. 이런 시대의 흐름에 맞춰 등장한 것이 「블리츠 슈트랄」과 같은 첩보조직들이었다. 플레이어는 이 조직의 보스를 맡아, 의뢰가 들어오면 휘하에 있는 부대원들을 파견해야 한다. 그 부대원 중에서도 눈에 띄게 뛰어난 이들로 조직된 특수부대명이 바로 「에스피오네이전츠」. 플레이어는 수족(手足)이나 다름없는 첩보원들을 적절히 통제하여 고객들이 맡긴 임무를 완수해야 한다.

패러렐 사이트 스크린

임무를 해결하기 위해 파견되는 첩보원은 최대 4명. 플레이어는 이 4명을 동시에 통제하기 위해 4개로 분할된 스크린을 항상 주시하고 있어야 한다. 4개의 화면은 각각 다른 첩보원들의 행동을 비추고 있다. 이것을 '패러렐 사이트 스크린'이라고 부른다. 우리말로 하면 '여러 군데 동시에 보기', '4원 생방송' 등으로 풀이된다.



◀ 때로는 요원의 상태를 파악할 수 없는 사태가 벌어진다

첩보요원을 선택하자

요원들은 각각 장점과 단점을 가지고 있다. 데리고 있는 첩보원을 모두 현장에 투입하면 좋겠지만 한 임무에 투입할 수 있는 요원은 최대 4명뿐이다. 누구를 데려가야 편안한 미션 해결이 될 것인가?



각각 전문 분야가 다른 에스피오네이전츠의 구성원들

스킬 업

첩보원들은 서로다른 능력치를 가지고 있으며, 미션 해결시에 얻는 경험치로 그 능력을 더욱 강화시킬 수 있다. 경험치 포인트를 분배하는 것은 플레이어의 몫. 자신의 입맛에 맞는 캐릭터로 만들어 보자.

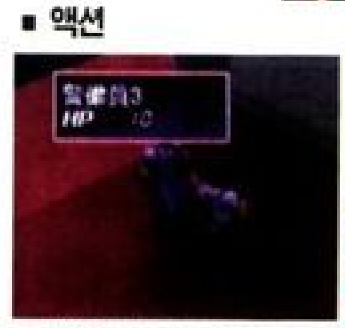


◀ 자신이 원하는 곳으로 경험치를 분배하자



스킬 레벨에 따라 문제 해결 방식이 변화하기도 한다 ▶

■ 액션





▲ 미션중에는 적과 조우하는 일도 있다. 당연하게도 캐릭터마다 적을 쓰러뜨리는 방식이 달라진다



▲ 연속되는 세 장의 그림을 살펴보면 각 화면에서 4명이 개별행동을 취하고 있음을 알 수 있다. 때로는 서로 만나게 되는 경우도 있지만 어디까지나 행동은 별개로 이루어진다



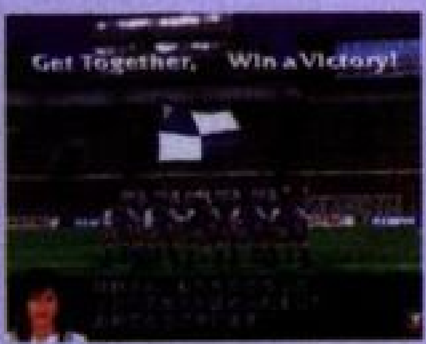
■ 트랩

트랩을 만났을 때는 캐릭터의 스킬에 다라 해결 방식이 달라진다. 제프리 샌더스의 경우로 살펴보자.

◀ 갑자기 꺼져내리는 바닥. 회피 스킬인 이베이전(EVASION) 수치가 높다면 무사 착지. 수치가 낮으면…

Coming Soon!! DC

시뮬레이션



J리그 프로축구 클럽을 만들자

■세가 ■9월 30일 ■6,800엔

더욱 다양해진 모션으로 찾아오는 업그레이드판 「프·축·클·만!」. 일본의 프로축구를 실감나게 경험할 수 있는 소프트가 아닐까 싶다. 「프로야구팀을 만들자!」가 육성 데이터를 「~놀자!」에서 이용하듯, 「버추어 스트라이커 2000」에 대응될 가능성도 배제할 수는 없다.



WWW.사커

■크린 플라이트 ■2000년 봄 ■5,800엔

이 작품도 위의 「프·축·클·만」처럼 축구팀을 육성하는 게임이다. 차이점이 있다면 이 타이틀은 좀 더 팀 자체에 많은 비중을 두고 있다는 것과, 이름이 의미하듯 웹에서 상대팀의 데이터를 다운 받아 대전을 즐길 수 있다는 것. 그리고 소프트 메이커가 다르다는 것이다.



퍼페츄얼 블루 -유구환상곡 3

■미디어웍스 ■12월9일 ■6,800엔

많지는 않지만 꾸준한 팬을 가지고 있는 유구환상곡 시리즈의 세 번째 작품. 육성이 주된 요소이므로 나름대로 여기저기 많은 고민을 해가며 플레이 해야하는 게임이다. 팬들은 엄청난 기대를 하고 있다는데…. 어째서 새턴이 아니라 DC로? 라는 생각이 들게 하는 작품중 하나. 물론 PS로도 발사 준비중.

퍼즐



플러스 프럼

■타쿠요 ■10월 7일 ■미정

'게임기의 성공을 위해서는 매니아만 노려서는 안된다' 라는 것이 정설이다. 누구나 쉽게 접근할 수 있는 소프트가 나와준다는 것은 고무적인 현상이 아닐 수 없다. 문제가 되는 것은 아무래도 가격이 아닐까 싶은데…. 만족할만한 가격의 만족할만한 소프트가 되어주었으면…. 물론 완성도가 높으면 금상첨화.

RPG



센무 -1장 요코스카

■세가 ■10월 28일 ■미정

DC 소프트 구입시 무료로 배포된 체험판을 플레이해본 이들이라면 센무의 가능성을 몸소 체험할 수 있었을 것이다. 플레이할 때마다 변하는 날씨부터 게임 속에서 실제로 '살아가는' 듯한 캐릭터들…. 그러나 다소 불편한 조작감(컨트롤러 탓?)은 발매전까지 해결되어야할 문제가 아닌가 싶다.

슈팅



파노라마 코튼(가칭)

■석세스 ■12월 ■미정

하드웨어 업그레이드와 더불어 3D 업그레이드를 실시한 새로운 코튼이 발매예정이다. 3D로 변한 만큼 시스템 면에서도 대규모적인 변신이 필연적인데…. 굳이 바꿔야만 했을까 하는 아쉬움이 남는다. 어쨌든 오는 12월이면 달라진 코튼을 경험할 수 있다.

액션



드론즈

■제타 게임스 ■2000년 ■미정

얼마전 발표된 익스펜더블처럼 서구적 입맛에 맞게 제작되고 있는 액션 게임이다. 상당히 많은 부분에서 광원효과를 사용하는 등, 서구적인 화려함이 배어있는 듯한데…. 현실적으로 국내에서 인기를 끌기는…? 아무래도 어렵지 않을까?

스포츠



레디 투 럼블

■미드웨이 ■9월 ■미정

미국의 판매점에서 DC의 홍보를 위해 상연되고 있는 영상 중에는 묘한 복싱 게임이 하나 끼어 있다고 한다. 최근 들어 좀처럼 보기 힘들었던 비디오 게임용 복싱 소프트라는 점이 눈길을 끌지만…. 과연 그 재미는? 미주 버전 드림캐스트의 발매와 거의 동시에 시장에 등장할 예정.



스노우보딩 슈프림

■인포그램스 ■가을 ■미정

쿨보더즈 BURRRN이 이미 발매되어 꽤 좋은 평가를 얻고 있는 가운데, 또 하나의 스노우보딩 소프트가 등장한다. 쿨보더즈가 일본인의 감각을 담고 있다면 이 작품 스노우보딩 슈프림은 영어권의 감각을 담은 작품. 어째서 피자 생각이 나는 거냐….

ETC



댄싱블레이드 천방지축 복숭아 천사 완전판

■코나미 ■9월 2일 ■5,800엔

복숭아에서 태어났다는 일본의 전설속 인물 '모모타로(우리말로 하면 복숭아 동자…쯤일까?) 설화'에 '변신 소녀물'을 더한 인터랙티브 애니메이션이다. PS용에는 수록되어 있지 않은 장면들도 다량 추가되었다. 이름하여 「완전판!」. 좋아하는 사람은 반드시 구입하지만 흥미 없는 사람은 평생이 지나도 가까이 하지 않을 소프트가 될 듯.







도전! 코스프레다~안(團)!

이 세상에는 코스프레를 해보고 싶어도 여러가지 이유로 뜻을 접고 있는 무수한 사람들이 있다. 코스프레를 맛보지 못해 괴로움에 빠져있는 이들을 신비롭고 아름다운 코스프레 파라다이스로 이끌고자 어느날 3인방이 일어섰다. 불같은 기세로 코스프레를 행하는 3인방. 우리는 '그들을 코스프레다~안'이라고 부른다.

느껴라! 흉내내기의 재미를

코스프레가 동호인들의 활동과 게임잡지에서의 소개 등으로 많이 알려졌음에도 불구하고, 아직까지도 많은 사람들이 코스프레를 '변태 문화다', '왜색 짙은 바보짓' 등으로 평가절하하고 있다. 물론 일본에서 시작되었고 가장 왕성한 활동이 벌어지고 있다는 것은 확실한 사실이다. 그렇다고 해서 코스프레가 '악행'이나 '역겨운 문화' 취급을 받아야할 필요는 없는 것이다. 코스프레는 쉽게 말해 '흉내내고 싶은 마음'을 충족시키는 놀이이다. TV 브라운관에 등장하는 연예인들의 신발이나 옷을 따라서 입어보고 싶은 심정이나, 게임 속에 등장하는 캐릭터를 흉내내보고 싶은 마음이나 전혀 다를 바가 없는 것이다. 또 다른 인물, 가상의 인물로 변해보는 즐거움. 이 즐거움에 비난의 손가락질을 해야 하는가? 느껴보라! 또 다른 나를 만드는 즐거움을! 상상력을 현실화시키는 재미를! 그 즐거운 세계로 여러분을 안내하기 위해, 누구나 도전할 수 있는 코스프레를 여러분에게 제안한다. 비싼 옷감도, 재봉 솜씨도, 뛰어난 손재주도 필요 없다. 필요한 것은 정신력과 두꺼운 얼굴 뿐.

코스프레단의 3대원칙

1. 헝그리 정신

코스프레로 향하는데 가장 큰 걸림돌은 바로 많은 비용이 필요하다는 것. 코스프레단은 가격대 완성도비가 높은 작품을 만드는 것을 기본 신념으로 삼는다. 이를 위해 회의 소집 이외의 시간에도 폐품 수집과 자원 재활용을 위해 노력한다.



재활용정신

2. 장르 불문의 정신

이제까지의 코스프레는 대부분 비디오 게임이나 애니메이션, 만화에 한정되어 있었다. 한정된 벽을 깨고 눈에 보이는 모든 것을 우리의 소재로 삼는다. 아울러 이제까지 그 누구도 도전한 적이 없는 새로운 분야를 개척하는 것을 최고의 가치로 삼아야 한다.



소재탐구를 위해 늘 노력한다

3. 불도저 정신

'당당함' 그것이 코스프레단을 지탱하는 기둥이 된다. 만의 하나 우리가 코스프레한 작품이 본래 의도를 다소 벗어나, '비슷하지 않다'고 평가받는 경우, 개인의 연기력으로 그 상황을 모면해야 한다. 이를 위해 평소 연기력 향상에 힘써야 한다.



때때론 스턴트 연기도 불사한다.
사진은 고공낙하를 연습하는 단원들이다

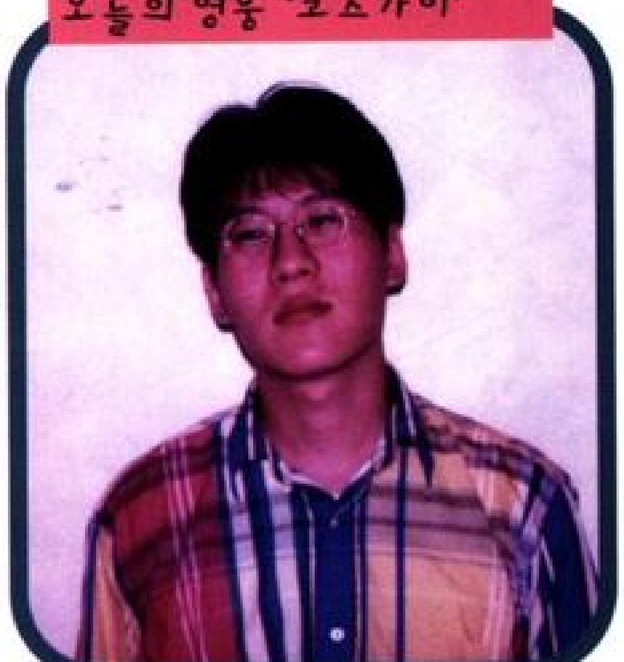
작품 NO. 0001 히드라



- **정식 명칭** : 히드라리스크(Hydralisk)
- **등장 게임** : 스타크래프트
- **특징**
  - · 다리가 하나다
  - · 입이 사람과 다르다 : 이빨도 오톨도톨
  - · 손이 꼬챙이다
  - · 어째서인지 머리통 뒤가 길다

전인미답의 처녀지만을 개척한다. 이것이야말로 코스프레단을 지탱하는 아름다운 3원칙중의 하나. 그렇기 때문에 많은 팬을 확보하고 있으면서도 아무도 코스프레하지 않았으며 앞으로도 않을 이 훌륭한 캐릭터를 코스프레단의 창단 과제로 선정했다.

금새 히드라로 다시 태어날 오늘의 영웅 '코스가이'





준비물

스타킹을 한 종류씩(밴드-허벅지까지 올라오는 거, 판타롱-정강이 부근, 팬티-엉덩이까지 오는 거) 준비한다. 그리고 서류봉투와 테이프, 종이를 자를 절단용 도구와 데코레이션용 필기도구 몇 점이면 준비 끝! 옆에 있는 전기줄은 모델이 반항할 때 목을 조르기 위한 조련도구.



▲ 연기력 발군의 코스가이. 그의 마음가짐은 이미 한 마리의 히드라나 다름없다

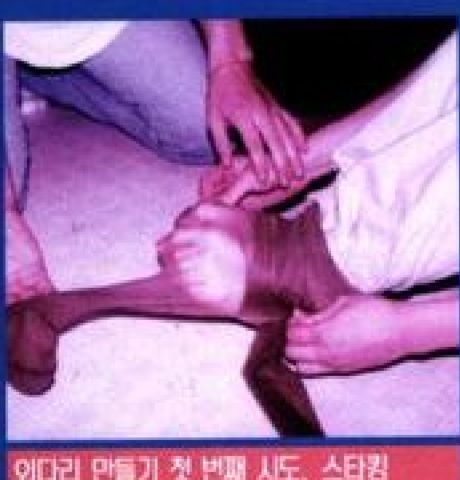
슈퍼 아이템!! 서 · 류 · 봉 · 투

오늘 선보일 모든 코스프레에 사용되고 있는 슈퍼 아이템이 바로 이 서류봉투이다. 종이가 두껍기 때문에 잘 비치지 않고, 어느 정도 모양이 유지된 채로 잠시나마 버텨준다는 점이 포인트. 더군다나 제호 변경전의 서류봉투는 회사내에 집을 지을 정도로 쌓여있다(게임챔프 때의 것). 서류봉투가 없다면 비슷한 성질의 종이를 이용해도 무방하다



특징 1 – 다리가 하나다

일단 다리(꼬리?)가 하나로 뭉쳐져 있다는 점에 주목하자. 알고 있을지 모르겠지만 사람의 다리는 두 개이다. 이것을 하나로 만드는 작업이 선결과제였다.



외다리 만들기 첫 번째 시도. 스타킹 하나에 양다리를 모두 넣는 작업을 시도



와~ 실패다! 코스가이의 다리가 예상보다 두꺼워 허벅지까지밖에 상승하지 않는 스타킹! 다리가 좀 더 가는 모델을 데려올 걸~. 전기줄을 한 번 사용했다



어쩔 수 없이 맨다리에 테이프로 고정시키는 차선책을 취했다. 털이 붙으면 테이프 제거시에 어려움이 많으므로 스타킹을 신겼다



테이프가 아깝다는 의견을 수렴, 서류봉투 도배로 작전을 변경했다. 허벅지는 서류봉투를 넓게 뜯은 뒤 덕지덕지 발라 해결한다. 몸통과의 위화감을 없애려면 배와 가슴 부분도 계속해서 붙여나가도록 하자

특징 3 – 손이 꼬챙이다



이번에도 서류봉투. 고깔 모양으로 말아서~ 조금 구부리자



손에 장갑처럼 씌운 뒤 스타킹을 덮어 씌워 마·무·리!

특징 2 – 입이 사람과 다르다 : 이빨도 오톨도톨

히드라는 귀 밑까지 입이 찢어져 있고, 이빨도 뾰족한 것이 날고기를 아주 잘 먹게 생겼다. 이런 형상의 모델을 구하기는 정말로 어려운 일이었다. 코스가이의 입을 찢자는 의견이 여기저기서 들려왔지만 다음 기회로 미루고 턱을 연장시키는 것으로 합의를 보았다.



서류봉투를 적당히 구겨 턱에 붙일 형상을 만든다



테이프로 얼굴에 고정시킨다



펜으로 마음에 드는 입 모양을 그려 넣자. 입술 같은 것은 그리면 안됨

특징 4 – 어째서인지 머리통 뒤가 길다

긴 머리통을 표현하는 방법은 여러 가지가 있다. 여기서는 가장 난이도가 높다는 방법, 즉 PET병을 서류봉투로 감싼 뒤 스타킹에 넣고 그 것을 얼굴 전체에 뒤집어씌우는 '콘스탄티노프 방식'을 채택했다.



위의 방식대로 제작한 뒤 뒤집어씌운다. 그리고 미리 만들어둔 턱도 제자리에 붙인다

완성!!



이 빛나는 모습을 보라! 그는 이제 완연한 히드라의 형상이 되었다

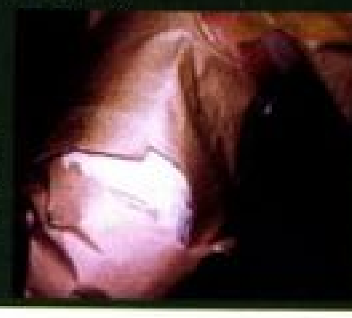
한시간 동안의 작업 끝에 코스가이가 한 마리의 히드라로 변신했다. 무릎만으로 한 시간 동안 서 있을 수 있는 체력. 그의 인내는 이 순간에 빛을 발했다.

에필로그

제작기간과 재료상의 단점 탓에 아주 약간이지만 미흡한 부분이 눈에 띄었다. 조목 조목 짚어보자. 우선 히드라의 모발과 눈썹이 사진에 나타나 버린 점이다. 모델의 삭발 투혼이 아쉬운 부분이었다. 충분하지 못한 제작시간이 불러온 엄청난 파행도 무시할 수 없는 것이었다. 이 미흡한 점을 보충·개선해서 독자여러분들이 직접 도전해 보도록 하자. 독자들의 모습이 표지에 실릴지도 모른다.



↑ 서류봉투를 아끼기 위해 도배는 앞면만으로 자제했다. 덕분에 뒷면은 어떻듯 움직하기 그지없는 상태. 이것이 이른바 '무대장치의 원리'라는 것이다



→ 서류봉투는 탄성이 부족한 소재인만큼 유지보수가 어려웠다. 모델이 섣불리 움직여 버리면 여지없이 부분부분 뜯겨나가 버리곤 했다. 이때는 준비물인 전기줄을 유효적절하게 사용하자

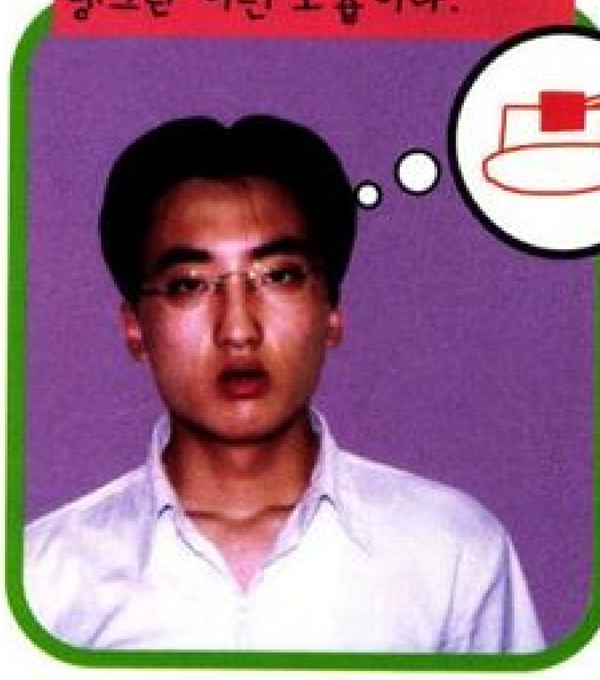
작품 NO. 시즈 탱크



- **정식 명칭** : 아클라이트 시즈 탱크(Arclite Seize Tank)
- **등장 게임** : 스타크래프트
- **특징** : 조종사의 표정이 근엄, 혹은 심각하다
  탱크다
  변신시 옆구리에서 고정장치가 나온다
  평소에는 통통 대포, 변신하면 큰 대포

첫 번째 작품의 성공에 큰 만족을 얻은 코스프레단은 바로 두 번째 작품제작에 착수했다. 두 번째 도전은 히드라 잡는 시즈 탱크. 이런 말이 문득 떠오른다. '앗차! 시즈모드 개발을 깜빡했어!!'. 제 2라운드에서는 사나이 울프님이 수고해 주시겠다.

사나이 울프. 그가 생각하는 탱크란 이런 모습이다.



준비물

우선 거대한 박스. 컴퓨터 상가 등지를 돌아다니면 예상외로 커다란 박스를 구할 수 있다.



특징 1 – 조종사의 표정이 근엄, 혹은 심각하다

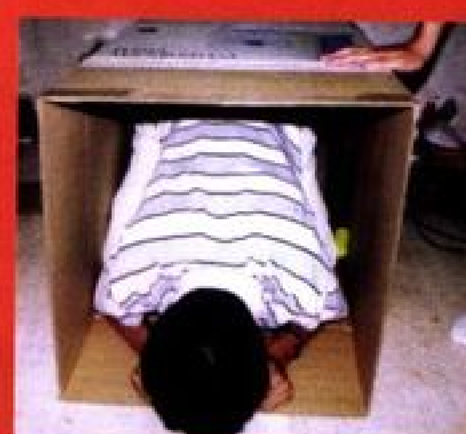


근엄한 표정 연기중

우선, 시즈탱크의 조종사의 표정을 살펴보자(기억이 나지 않으면 게임방에 가서 확인하고 오자). 거친 수염이 뒤덮인 존재감 있는 표정! 그러나 수염을 기르기엔 시간적 여유가 없었으므로 아쉽지만 포기할 수밖에 없었다. 그러나 수염 정도는 연기로 때울 수 있다. 즉 '불도저 정신'으로 밀어붙이기로 결정!

특징 2 – 탱크다

탱크의 몸통을 표현하기 위해 선택한 것은 커다란 박스. 박스의 형태가 정사각형에 가까웠기
때문에 위아래를 막고 있는 부분을 터서 직사각형 형태를 만들기로 했다



길다란 직사각형이 되었으면 모델이 잘 들어갈 수 있는가 살펴보는 것도 잊지 말자



위아래를 뜯어서



네 모서리를 테이프로 붙인다



모델의 몸에 맞도록 각 파츠에 구멍을 뚫는다. 이것은 머리가 들어갈 구멍



머리 구멍의 반대편에는 캐터필러(발)가 움직일 공간을 설계하자



양쪽 옆에는 시즈 모드 지지대가 등장할 수 있도록 여닫이문을 만들고



여닫이문을 안에서도 통제할 수 있도록 손가락 구멍도 뚫어준다

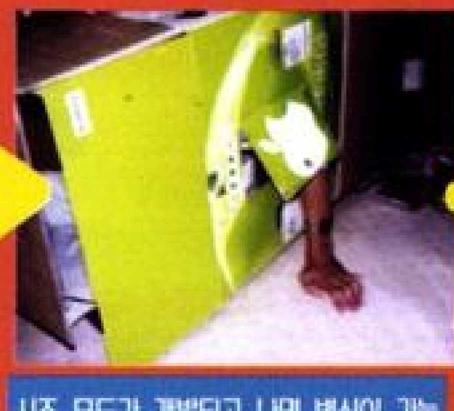


여러 군데서 잘라낸 종이 조각을 이어 붙여 앞부분을 막아주자. 속에서 발이 움직이는 것이 보이면 짜증나니까…

완성!!!그리고 시즈 모드 변신 시범!



현재는 탱크 모드. 입에 문 매직펜이 통통대포를 아주 잘 표현하고 있다. 헬멧 뒤쪽으로 시즈 포신이 드리워져있는 것도 놓치지 말 것!



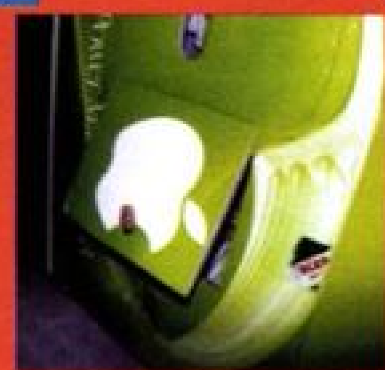
시즈 모드가 개발되고 나면 변신이 가능하다. 우선 지지대가 나오고



머리에 강한 회전을 넣어 시즈 포신을 앞쪽으로 향하게 한다



훌륭하게 시즈 모드 완성!



다시 탱크 모드로 변신할 때는 원작과 마찬가지로 손가락을 넣어 뚜껑을 완벽이 닫아주자

특징 3 - 변신시 옆구리에서 고정장치가 나온다



시즈탱크의 가장 큰 특징이자 매력, 그것은 뭐니뭐니해도 시즈 모드가 아닐까? 언덕 위에 주저앉아 하염없이 깊은 골짜기에 포탄을 펑펑 쏴대는 웅장한 모습. 그 모습을 표현하기 위해 모델 사나이 울프는 요가에 필적하는 엄청난 관절 이완을 거듭해야만 했다.

상자 옆쪽에 보이는 구멍으로 팔을 내밀어 시즈 모드를 표현한다. 보기엔 쉬워도 직접 하는 사람은 고통스럽기 그지없단다

특징 4 → 평소에는 통통대포 변신하면 큰 대포



서류봉투를 두 장 겹쳐서 둥글게 만다



헬멧에 붙인다. 단단이 고정되도록 봉투의 한 쪽 끝을 여러 조각으로 나누어도 좋다

평소에는 데미지가 적은 통통 대포(일명 똥포)를 쏘며 재롱스럽게 돌아다니다가, 어딘가 주저앉고 나면 포신이 빙글~ 돌며 거대한 포를 내미는 시즈 탱크, 그 멋진 모습, 강력한 화력이 아직까지도 무수한 테란 매니아를 만들고 있는 것이다. 화력이 다른 두가지의 포, 그 제작과정을 소개한다.

주의! 얼굴 구멍은 넉넉하게!



▲ 통발의 원리를 다시 한번 체험한 코스프레단 및 사나이 울프

전체적인 탱크의 밸런스와 겉모양을 크게 좌우하는 부분이 바로 이 '얼굴 구멍'이다. 무게 중심을 고려해서 설계해야하는 것은 기본이다. 또 하나 생명과 밀접하게 연관되어 있는 부분이 있으니 주의 깊게 듣고 넘어가자. 구멍은 모델의 목둘레에 맞게 충분히 크게 뚫어 줄 것. 이번 도전에서는 구멍을 너무 작게 뚫는 바람에 사나이 울프는 통발에 걸린 생선마냥 괴로운 시간을 보내야 했다.

부록

포켓 몬스터 피카츄

보너스 NO. 0001

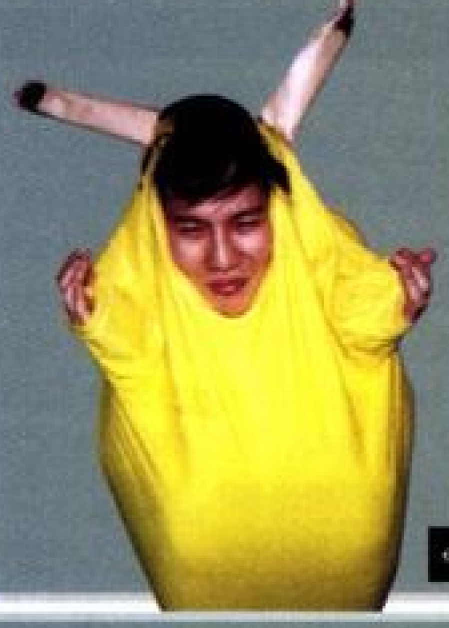
- **정식 명칭** : 피카츄(ピカチュウ)
- **등장 게임** : 피카츄 겐키데츄, 포켓 몬스터, 포켓몬스타디움, 국내 모 제과회사의 빵(…은 게임이 아니구나…)
- **특징** : 어쨌든 노랗다. 귀가 달렸고 그 끝은 검다

준비물



노란 면 티셔츠와 서류봉투로 만든(서류봉투를 반으로 자르고 그 끝을 매직으로 검게 칠한다) 귀, 테이프

이제까지의 히드라와 시즈탱크의 코스프레도 '어렵다'고 생각하는 사람들을 위한 특별 부록이다. 커다란 티셔츠(가능하면 노란색)만 있다면 누구든지 도전 가능하다. 제작과정을 설명한다.



← 완성된 피카츄

① 커다란 티셔츠를 입는다.
② 머리와 사지를 모두 티셔츠 안쪽으로 넣는다.
③ 얼굴만 머리 구멍 쪽으로 빼꼼히 내민다.
④ 서류봉투를 잘라 만든 귀를 적당한 위치에 붙인다
⑤ 손가락을 서너개 내민다.
⑥ 귀여운 표정을 짓는다
⑦ 완성!

사나이라면 도전이다!

코스프레다~안! 모집중!

누구든 이 글을 읽고 '나도 저 정도는 할 수 있어!'라고 생각하는 이는 서슴지 말고 도전해 보도록 하자. 그 도전기(挑戰記)를 생생하게 사진에 담아 사연과 함께 게임파워 코스프레다~안 담당자 앞으로 보내주시면 이 페이지를 그대들의 무대로 바꿀 수 있을 지니…. 단! 코스프레단의 3원칙에 부합되는 소재를 선택한 것만 뽑을 예정이다. 당첨자에게는 엄청난 보상이 기다리고 있다. 기대해 봐도 좋을 듯!

새턴인



미끌거리는 싸구려 DDR 판 위에서 뛰다가 미끄러져 발 다쳤습니다.
당분간은 발 쓰는 거 못합니다.
15m 떨어진 골대에 128km 캐넌슛 날리기도 못합니다.
100m를 9초 23에 주파하지도 못합니다.
발을 다치고 보니 못하는 게 참 많구나 하는 생각이 드네요.
……요요나 합시다.

[redacted]

안녕하세요. 가지님. 가지님과 비슷하게 저도 인터넷 아닌 PC 통신을 하고 있습니다(지난 POWER 부록으로 준 팡팡 쿠폰). 저희집은 아버지께서 너무 보수적인지 'PC 통신은 안좋은 거다'라는 생각을 가지고 계시는 탓에, 지금까지 PC방과 친구집을 전전하며 세월을 보냈지만, 팡팡 쿠폰이 하사되었으니! 재빨리 작업에 착수했습니다. 컴퓨터가 있는 언니방에는 아쉽게도 전화 코드를 꽂을 수 없었습니다. 안방에 꽂고 해야하는데 전화선이 짧아서 집에 있던 모든 전화선을 합체! 고생 고생 끝에 안방에 꽂고 컴퓨터를 가동시켰습니다. 그리고 통신에 들어갔습니다. 혹시? 설마? 하는 마음으로 전화수화기를 들었습니다. 역시 ㅠ.ㅠ 요즘 이런 CF가 있지 않습니까? "옛날엔 통신할 땐 전화가 안 됐어"(우리집은 조선 시대인가~)하지만 전화거는 사람의 운명이겠거니 하며 대화방에 들어갔습니다. 신나게 이야기를 하고 있는데 화면에 '호스트에 연결이 끊어졌습니다'라고 뜨는 것이 아니겠습니까? 에이 뭐야~라며 확인 버튼을 눌렀는데 화면이 갑자기 「백지」상태로 돌변! 「우잇!!」울언니 친구의 말로는 라인이 후진 거랍니다. 하지만 '라인 바꿔 줄께…'라는 언니의 말만 믿고 저는 1분 정도 마다 떠오르는 확인 버튼을 어김없이 누릅니다. 부디 안녕히~.

▶ ***자주 접속이 끊어지는 것을 보아 회선이 불안정한 것 같군요. 이것은 김지연 소녀의 거주지역 전화선이 노쇠함에 따라 오는 현상일 수도 있고, 집안의 전화선을 마구마구 이어 붙이는 과정에서 괴전화선이 중간 고리에 끼어 들어갔을 가능성 또한 배제할 수 없군요. 일단 동네 라인이 낡아서 발생한 문제라면 전화국에 전화를 거세요. 그리고 직원에게 지연 소녀 집의 '회선 점검'을 의뢰하세요. 이 회선 점검을 의뢰할 시에 중요한 것은 절대 욕이나 반말을 사용해서는 안되며, 전화 받는 담당직원의 아버지 성함을 물어서도 안 된다는 것입니다(어머님 쪽은 괜찮은데…). 그러면 친절한 사당동 전화국 직원들이 너도나도 앞을 다투어 달려와 지연양 집의 전화선을 '통신하기 좋은 상태'로 바꾸기 위해 불철주야 노력해 줄 것입니다.***
그리고 특정 서비스에 가입해 있지 않은 보통 전화를 쓰는 가정이라면 '통신을 하고 있다'라는 것은 '통화중'이라는 의미입니다. 통신중에 수화기를 벌컥벌컥 집어드는 것도 좋을 거 하나 없는 행위입니다(통신이 멈추거나 그냥 끊어지기도 합니다). 통신중에 중요한 전화가 걸려올 것만 같아서 자꾸만 자꾸만 걱정이 된다면, 다시 한번 전화국에 문의해서 통화중 대기 서비스를 신청하도록 하세요. 이 서비스는 통화중에도 다른 전화를 받을 수 있는 서비스로 전화가 오면 통신이 끊깁니다. 요즘은 모뎀이 좋아져서 안 끊길 때가 더러 있지만…. 자~! 간단하게 표로 정리해보도록 하죠.

구령	4자성어	시조
첫째!	회선점검(回線點檢)	노후한 전화선은 새 것으로 바꾸세.
둘째!	통화대기(通話待機)	통신중에 전화를 받으려면 필수지.
막내!	체력강화(體力强化)	전화비 많이나오니 느는것은 매라네.

[redacted]

안녕하세요. 저는 '마사루'입니다. 가지님은 요새 어떻게 지내십니까? 저는 방학을 맞이하여 뒹굴거리며 밀린 게임파워(제가 워낙 바빠서리…^^;)도 보고 클리어하지 못한 게임도 열심히 하고 있습죠. 헤헤…. 〈중략〉 저는 나란 놈의 머리속에 기생하고 있는 '상상력'이라 불리우는 녀석의 능력이 아주 뛰어나다고 생각합니다. 어떤 이야기를 들으면 머리속에서 그 이야기를 영상으로 구성하고 또 다른 방향으로 재구성해 봅니다. 또 어떤 사물을 보고 있노라면 많은 생각이 듭니다(다 그런가?). 예를 들어(영어로는 for example이라고 하지요) 수조안의 물고기들을 보고 있노라면 물고기 얼굴이 변하면서 '씨맨'이 되더니만 갑자기 점프하여 땅으로 나와서 몇 초간 바둥거리더니 갑자기 몸을 부들부들 떨더니만 다리와 팔이 '쑤욱'하고 튀어나오더니 이번엔 또 몸이 커져서 곰만해지더니만 저를 그 날카로운 이빨로 갈기갈기 찢은 다음 우적우적 씹어먹는 상상 같은 것을 하지요. 어쨌든 제가 상상하는 것은 죄다 끔찍한 것뿐이지요. 그래서인지 몰라도 저는 가끔 '나는 싸이코가 아닐까'하는 생각도 하곤 합니다. 가지님은 절 어떻게 생각하십니까?
…………(30초간 침묵)…………
가지님…(30초간 침묵)………
I want you!!!(마사루의 명대사) 그럼 이만….
PS. 동봉된 쥐포는 일종의 뇌물이라고 할 수 있지요. 어쨌든 맛있게 드세요(구워드세요).



▶ ***Clean up clean Mrs. !!! 후우~ 정말 오랜만에 즐겁게 놀았습니다. 등에서 땀이 흐를 정도로요. 하하하. 코…코…코마네치.***

[redacted]

안녕하세요 가지님. 김경민 또 인사드려요. 기쁜 소식! 저는 지금 PC방에서 바람의 나라를 즐기고 있답니다. 근데 사건은 거기서부터 시작했습니다. 어느 사람이 새턴 + 현금 2만원을 지존 ID 이상하고 바꾸고 싶다고 했습니다. 새턴 팬인 저로서는 더도 말고 덜도 말고 절호의 찬스였습니다. 지금 제 레벨은 52! 그러니까 레벨 49만 올리면 되요. 띠~용! 비록 시간이 오래 걸릴 진 모르지만 새턴을 위하여!
PS 가지님 신문배달로 새턴을 사려했는데 계획이 무산되었습니다. '파이팅'이라고 한마디 해주세요.

▶ ***손익 계산을 해봅시다. 음…일단 교환을 제시했으니 중고 새턴인 셈이군요. 바람의 나라는 아직 손을 대고 있지 못한 터라 앞으로 남은 레벨 49가 얼마나 시간을 잡아먹을지 가늠할 길이 없지만 그 레벨을 올릴 동안 투자하는 게임방 이용 요금이 중고 새턴 구입비용보다 쌀까요? 일단 경제적인 것은 그렇다치고 자기가 그렇게 노력해서 만든 캐릭터를 덜렁 남에게 던져줄 마음의 준비는 되어 있습니까? 아무리 생각해도 심리적인 면이나 경제적인 면이나 득이 될 것은 없을 듯하네요. 새턴은 게임방 이용요금을 아껴서 구입하거나 아르바이트를 이용해 번 돈으로 사는 게 나을 듯하네요.***
…라고 답변을 했습니다만…제가 왜 경민 소년의 인생에 끼어들어 이래라 저래라 하고 있을까 하는 생각이 문득 들어버리는군요. 경민 소년 마음대로 하는 것이 가장 최선의 선택이리라 믿습니다. 흐음…과연 어떻게 될 것인가.
PS筆. 정확하게 어느 부분에 파이팅을 외쳐야하는 겁니까? 신문배달 파이팅? 아니면 계획무산 파이팅? …음… 이렇게 하죠. 공란을 드릴테니 알아서 적어보도록 하세요.
○○○○○ 파이팅!

[redacted]

하아. 너무나 무더운 여름입니다. 태풍 때문에 조금 시원하게 사는가 했더니만…. 이거 장난이 아니군요. 수박과 물로 제 몸의 수분을 채우면 어느새 흘러내리는 땀방울. 사무실은 시원한가요? 에어컨이 있을 것 같다는 예감이 막 듭니다. 겜파워도 초창기와는 사람이 많이 교체됐더군요. 당연한가? 헉 헉 덥다. 저도 저희집 개처럼 혓바닥을 내밀어 보지만 별 효과가 없군요. 근데 흘러내리는 땀방울을 싹싹 핥아먹으면 그게 다시 제 몸의 수분이 될까요? 문득 궁금해집니다. 요새는 넘 더워서 필요한 물건을 꼭 밤에 나가서 사옵니다. BUT 그래도 무지 덥더군요. 헉! 바람이 붑니다. 아 시원해~. 행복하군요. 너무너무 행복해서 잠이 옵니다. 그럼 안녕~.

▶ *자… 언뜻 보기에 이 사연은 평범한 사연으로만 보입니다. 그렇죠? 그러나 이 사연에는 엄청난 비밀이 숨겨져 있습니다. 얼마전 본지의 사연이 소개된 바 있는 노석진 소년은 당시의 짧은 답변에 상당한 충격을 받았던 모양…. 마치 게임의 분기점과도 같은 8통의 사연을 보내온 것입니다. 8장의 편지지에는 각각 다른 사연이 쓰여 있고 어느 편지지에나 '두 번째 편지 입니다'라는 인사말이 적혀 있더군요. 아… 대단한 사람. 즉 편지를 받아본 저는 지난번 편지에 이어서 8장 중의 하나를 선택해서 읽으면 계속해서 스토리가 맞물려 돌아가는 시스템 안에 갇혀버리는 거죠. 한 장 한 장의 편지지는 분기점에 해당하고 아…무서운 사람이 이곳에 등장했습니다. 싸이렌을 울리고 조기를 게양합시다.*



▲ 무수한 편지지. 각 장에는 전혀 다른 스토리가 적혀있다

[redacted]

가지님 안녕하세요? 두 번째 편지입니다. 첫째는 별 것 아니었죠. 아~악 제친구 경민(주소 보면 알꺼야요. 우리집서 100m도 안됨)이가 두 번이나 뽑혔습니다. 그래서 저 한마디하겠습니다. 아! 아! 경민이냐? 어 나 현홍인데 연락좀 해라. 학원 끊었다고 연락도 없냐? 너 혼자 KOF '99 대회 나간 것도 알려 줘어야지! 만약 이거 보면 우리집으로 전화 허라 잉~! 우리집 전화번호 알지? 졸업앨범에 있는 거에서 806 → 896으로 바뀐 것 빼고 같으니 후딱 전화해라. 안녕~! 아! 그리고 팩도 좀 더 빌리주라. 안녕~.

PS. 가지님 죄송합니다. 연락을 못해서…. 다음엔 재미있는 사연 쓰겠습니다.

▶ *현홍 소년군…. 경민 소년을 애타게 찾는 것 같아 바로 붙여서 실어드립니다. 지면에서 나마 서로 맞붙어 놀아보시기 바랍니다. 허허! 이렇듯 다정다감한 담당자라니…허허허! 사연을 보니 제가 할말이 별로 없네요. 수고하세요~.*

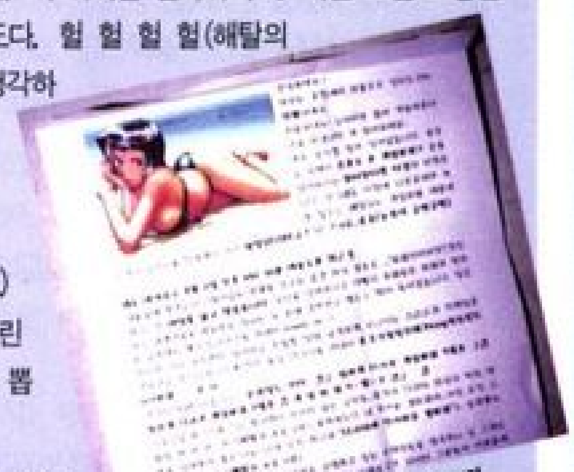
[redacted]

아주 속상한 일이 일어났습니다. 폭우로 인해서 소포로 온 게임 파워가 온통 젖어버리는 무시무시한 사건이 터졌습니다. 안그래도 서점에 나온 후에야 늦게 집으로 배달되는 게임파워 때문에 신경이 날카로운 상태에서 이런 엄청난 사고가 난 거예요…흐흑(눈물이 글썽글썽).

때는 바야흐로 8월 2일 오후 6시 30분 여유로운 퇴근길. 대문 앞에 한가로이 젖어있는 파워를 보고는 순간 저의 반응은…'우워어어억'(변신 헐크). 전 이성을 잃고 말았습니다. 우산을 던져버리고 재빨리 주워들은 파워의 젖어버린 알맹이들을 바들바들 떨리는 두 손에 감싸안고 방으로 튀어들어 갔습니다. 일단은 급한대로 헤어드라이기를 거내서 power on!! 하지만 이미 속지까지 젖어버린 처참한 상태…. 급격하게 무너지는 스스로의 자제심을 겨우겨우 추스리며 2단계 작전 돌입… 다리미를 꺼내서 초강력필살오메가king액설런트hot파워~~온! 여기서 BGM 나갑니다. -은하철도 999- ~힘차게 다려라 게임파워 9월호 힘차게 다려라 게임파워 9월호 게임파워 9월~호. 너덜너덜…쭈그리쭈그리…찢어져서 보이지 않는 글자들…. 밤색의 다리미 자국이 찍힌 맨 뒷장…허·허·허·허(허탈의 웃음 4번)…불쌍하도다. 내 귀여운 겜파워여…. 이런 모진 고통을 인내하여 결국 너는 나의 오직 하나의 '다리미에 익어버린 겜파워'로 승화했도다. 헐 헐 헐 헐(해탈의 웃음 4번). 무척 안타까운 사건이었지만 물난리로 고생하고 있는 수재민들을 생각하니 난 그래도 행복한 사람이구나 하는 생각이 들었어요…. 빨리 수해복구가 되어서 그분들이 어려움에서 벗어났으면 좋겠어요.

그럼 안녕히 계시구요…언제나 행복하세요.

성의 없어 보이게 컴으로 찍은 이유는 드디어 제가 5년만에(군대 빼면 3년 정도) 취직~! 그 월급을 모아모아 큰 맘 먹고 장만한 나의 보물 제 3호(컴)와 4호(프린터)란 거 아닙니까(보물 1, 2호는 SS, PS). 기분이 좋다구요…전(흠. 쑥쑥 잘 뽑아 내는구나. 내 새끼들).



▲프린터로 찍어보낸 방진원 사회인의 편지

▶ *운송중 변질된 것은 아마도 나중에 바꿔 먹는 것이 일반적이죠. 하지만 그곳에 조리나 손상을 가하게 했다면 아마도 바꿔 먹기가 힘들지 않겠습니까? 진원 사회인의 경우도 그와 마찬가지 경우입니다. 아마도 물에 흠뻑 젖은 상태 그대로 잘 보존해 두었다면 교환도 가능했을 테죠. 하지만 다리미에 구워버렸으니 모든 게 끝장이란 말입니다. 끝장! 그것은 아무데서도 바꾸어주지 않는단 말입니다. 그러나 참으로 불쌍하기 그지없는 사연인지라 그냥 지나치기 뭐하군요. 과월호 문의 전화번호를 알려드립니다. 지역번호는 서울 02에 3142 그리고 6841번입니다. 더불어 게임문의는 서울 02 그리고 700 하고도 9077번입니다. 그러고 보니 오랜만에 접하는 사회인의 사연인지라 대단히 감개가 무량하십니다. 취직… 그리고 월급을 모아 컴퓨터를 구입했다. 그거 진짜 아는 사람만 아는 기쁨입니다. 조금씩 돈을 모아서 뭔가 눈에 보이는 제품을 떡~하니 눈앞에 모셔 놨을 때의 기쁨! 이야아~ 정말 참을 수 없는 기쁨이죠. 그런데 그것이 컴퓨터 업그레이드 병, 혹은 하드웨어 집착증 등으로 전이되곤 하는데 이때의 현상이 아주 무섭습니다. 월급이 고스란히 게임기나 컴퓨터가 되어 있고… 손에 남는 돈이 없죠. 그…그래도 이…이 병은 고쳐지지가 않는 겁니다. 계속해서 업그레이드를 해야하고, 모든 컨트롤러를 손에 넣어야 하고…. 그 첫걸음이 바로 진원 사회인이 겪고 있는 현상입니다. 컴퓨터에 '내 새끼'라는 말을 쓴다거나 보물 번호를 하나하나 붙인다거나…. 축하합니다. 쯧쯧*

[redacted]

안녕하세요 가지님! 날씨 정말 무덥죠? 해가 바뀔수록 기온이 높아지는 것 같습니다. 가지님은 몸이 좋은 편인가요? 무슨 말이냐구요? 몸에 짝달라붙는 타이즈를 입을 수 있는 몸매가 되냐는 말입니다. 저는 여름이 정말 싫습니다. 남들은 다 자신의 몸매를 뽐내기라도 하듯이 시원스러운 복장을 하고 다니는데 저는 긴팔 남방을 걷어 입습니다. 아! 비참하구만. 비만이냐구요? 아닙니다. 그 반대입니다. 몸이 왜소해서 반팔 티나 반팔 남방을 입지 못합니다. 너무 말라서…. 그래서 한때 잠시 아령까지 사서 열심히 운동했지만 마른 체격에 어설픈 알통을 보니 정말 못 봐주겠더군요. 지금은 아예 포기하고 삽니다. 가끔 TV에서 클론의 구준엽형이 나오면 정말 부럽습니다. 어떨땐 신경질이 나기도 하죠! 아무튼 이 무덥고 지루한 여름이 빨리 갔으면 좋겠습니다. 여름이 좋은 이유는 딱 한가지, 여성들의 아름다운 몸매를 자주 볼 수 있다는 것 외에는…^^;. 그럼 가지님 여름철 건강 조심하시구요.

▶ *청소년기에 일반적으로 나타나는 전형적인 심리상태입니다. 이것은 제 나름대로 '깨진 거울 들여다보기의 시기'라고 정의하겠습니다. 이때의 고민은 지나고 나서 생각해보면 정말 말도 안 되는 것들이 많습니다. 예를 들어 "아유~ 정말! 나는 왜 이렇게 다리가 길지? 남들은 바지를 멋지게 줄여입고 난리더만 나는 정상 길이로는 맞는 바지가 없어 아 고민…."이라던가, "아…미치겠네 증~말! 왜 나는 밥숟갈만 들었다놔도 근육이 불룩불룩 튀어나오는 거야?! 이거 완전히 가슴 달린 남자 꼴이잖아…! 창피해서 학교 못 다니겠군" 등등, 뭐…좀 더 '의학 고민 상담코너' 풍의 고민도 있습니다만 잡지 성격상 뛰어넘기로 하죠.*

이 시기에는 내눈에 비친 나의 모습이 이상하리 만큼 심게만 느껴지죠. 뭐 전문적인 사람들은 '자기 정체성을 확립해 가는 시기에 있어서의 불안…'이다 뭐다 얘기하는데, 전 잘 모르는 얘기고…(정체성…? 외계인의 정체…? 그런 건가?). 일단 이거 하나는 확실합니다. 자신감을 가져야 한다는 것! 남들에게 어떻게 보여질까를 두려워하는 것보다 있는 그대로, 자신의 모습을 그냥 그대로 드러내는 게 중요합니다. 비쩍 마른 나를 그대로 받아들이라는 겁니다. 음… 말은 쉽지만 실행은 쉽지 않겠죠? 마치 도둑질처럼 말이죠. 그렇다면 쉬운 것부터 시작합시다. 우선 말라서 좋은 점을 많이 생각해 보는 겁니다. 뭐가 있을까…. 오! 가령 싸움을 할 때 상대에게 노출되는 타점이 적다는 이점이 있군요. 기분이 내킬 때는 난간 사이를 통과할 수도 있고, 조금 열린 차 문으로 스르륵 미끄러지듯 내릴 수도 있겠군요. 자! 얼마나 좋은 점이 많습니까?

"사고를 바꾸거나 몸을 바꾸면 문제가 해결됩니다"라는 당연한 논리를 제시하는 것으로 도현군을 향한 답변을 마무리 짓습니다.

안녕하세요? 가지님 저 용현입니다. 그동안 안녕하셨죠? 일본에선 DC가격이 19900엔으로 하락했다는 소식이 들리던데 아직도 여긴 40만원을 호가하는 가격입니다. 우리나라의 바가지가 심하단 걸 전부터 알고 있었지만 이 정도일 줄은…. 저는 언제쯤 DC를 만져볼 수 있을지. 저 이번 9일부터 15일가지 싱가폴에 다녀옵니다. 방학이구 해서…. 싱가폴의 DC는 가격이 쌌으면 좋으련만. 우리나라도 DC가격이 20만원대로 내려가는 그런 꿈같은 날이 빨리 오면 좋겠습니다. 근데 가지님 지난 9월호에 실린 저의 사연은 제가 쓴 것이 아니에요! 아마 관계당국의 업무 착오인 것 같은데…. 사연은 제것이 아닌데 주소는 제것으로 나와 있더군요. POWER 점수는 저에게?! 하여튼 저 땜에 파워 점수 500점을 피해보신 분께 지면을 통해 진심으로 사과 드리고 싶고 부디 파워점수 500점이 제대로 주인을 찾아 도착했으면 좋겠습니다. 제가 점수 뺏어먹는 놈이라고 오해하지 마시길…. 글구 가지님도 술 그만드시고 편지지와 봉투를 제대로 확인해서 저 같은 피해자가 더 이상 나오지 않도록 하시죠.

▶ *용현 소년이 지난달에 가져갈 뻔했던 파워점수는 정수 소년의 점수입니다. 어째서 주소가 잘못 쓰여있는 걸까? 하는 생각이 듭니다만…. 소년의 말대로 술에 의한 업무 착오는 절대 아니라고 주장합니다. 술에 의한 업무 착오가 아닌 이유를 이제부터 상세하게, 아주 상세하게 말씀드리겠습니다.*

구로구 개봉동에 22년째 거주하고 있는 박 모씨는 독실한 크리스찬, 술과 담배는 전혀 입에 대지 않으며, 성실 근면을 신조로 삼고 있는 30대 중반의 모범적인 가장입니다. 여느날과 다름없이 30번 버스에 몸을 실은 박 모씨. 그런데 그만 실수로 젊은 여성 김 모양(20세, 주거불명)의 발을 밟고 만 것입니다.

박 모씨(35세, 개봉동) : "아이고! 이런 실수가!"

REPLAY

박 모씨(35세, 개봉동) : "아이고! 이런 실수가!"

알겠습니까? 술을 먹지 않고서도 이렇게 멋지게 실수를 할 수 있다는 겁니다.

더불어 그때 발을 밟힌 장본인, 김 모양(20세, 주거불명)의 증언을 들어보도록 하죠.

김모양(20세, 주거불명) : "정말 아팠어요."

이제야 알겠습니까? 괜히 사람 마음 '아프게' 하지 말고 방학을 이용해 싱가폴이나 다녀오도록 해요.

안녕하세요. 가지형님. 전 비록 새턴이 없어 새턴인은 아니지만 새턴인이 되고 싶어 새턴인의 문을 두드려 새턴인이 되고자 하는 이상윤입니다. 새턴…토성이란 뜻이죠. 후훗. 생각해 보니 이 코너는 외계인들을 위한 코너였군요. 그만 하죠. 모바 소닉이라는 그룹을 아십니까? 며칠전 TV에서 이들을 보았죠. 김진표군의 콧수염과 행위예술의 경지에 이른 몸짓, 멤버들의 웃기지도 않는 복장까지…. 우리나라 최초의 하드코어 밴드라 하던데 이들의 활약이 기대되는군요. 가요 좋아하십니까? 전 힙합을 좋아합니다만. 아잇! 이건 게임잡지죠. 죄송~. 이종범 선수 슬럼프던데, 바람의 아들답게 토네이도를 써려버렸으면 좋겠군요. 다음 시즌 NBA는 누가 우승할까요? 궁금하군요. 그럼 이만··.

▶ *스포츠 매니아입니까? 이종범 선수의 부진에 대해서는 정말 저도 괴롭습니다. 일본 야구의 특징이라면 아무래도 철저하게 해당 선수를 분석한 뒤에 그 선수의 약점을 쑤셔댄다는 점이죠. 거기에 이종범 선수가 괴로움을 맛보고 있는 듯합니다. 이종범 선수도 마음 고생이 이루말할 수 없겠죠. 타개책은 단 하나! 약점을 강점으로 만드는 겁니다. 단련! 단련! 단련! 일단 눈동자를 손가락으로 만져보세요. 아프겠죠? 당연히 무척 아픕니다. 쓰라리고 눈물이 증가하죠. 그러나 자꾸 만져보는 사이에 통증 따위는 날아가게 되는 겁니다. 그리고 누군가 손가락을 내밀면 단련된 눈동자를 갖다대는 겁니다. 후후훗! 알겠습니까? 당신이 이긴 거랍니다. 이야기가 빗나간 감이 없지 않지만…. 일단 이종범 선수의 노력이 가장 절실한 때가 아닐까 싶네요. 관심 가지고 응원해주는 팬들도 있어야겠지만…. 열심히 하시길… 8월 15일생, '바람의 아들'만이 아닌 '야구 천재' 이종범 선수.*

훗, 세상 정말 좁습니다. 아, 다름이 아니오라 집에서 COM으로 스타 배틀넷에 들어갔습니다. 어떤 녀석을 짬 시켜 버리지…하고 찾는 중 '달을 벗삼아'라는 룸네임이…. 범상치 않아 들어가 봤더니 아니 글쎄…. 열혈 파워 독자 '김강산'님이 아니시겠어요. 가볍게 짬 시키고 여러 가지 이야기를 나누었습니다. 정말 좁아요…그쵸? 아 그리고 모 만화잡지에서 주최한 선물 대잔치에서 전 아트갤러리 담당자 김신권 Mcwild 소년님이 드림캐스트를 타셨더군요. 괴…괴왕장해! 밑에 가지님과 동명인이 레고 탈취에 성공하셨던데, 가지님이 맞나요? 흑! 전 아무 것도 못 탔는데…. 그럼 이만 줄일까 하다가 줄여요. bye~.

▶ *뭐야…다…당신…정말 경배 소년? 그…그런데 어째서…그림은 보내지 않은 거지? 어이쿠야! 맙소사 놀라워라. 그림 없이도 사연을 보낼 수 있는 나이가 되었나? 허허허…세월이 참 빠르군요. 그런데 '짬 시키다'라는 말은 대중매체에 싣기에는 부적합한 말이 아닐까 싶군요. 나이가 먹고 그림도 안 보낸 김에 좋은 말 좀 써보도록 용써봅시다. 배틀넷에서 파워 독자들을 만난다… 그것 참 재미있는 일이 아닐 수 없겠군요. 혹시 이 글을 읽는 사람중에 그런 꿈같은 만남을 원하는 분이 계시면 우리 한번 해보죠. 이제부터 가끔씩이라도 배틀넷에 들어갈 때면 'BROOD WAR KOR-GP'라는 채널에 들러보도록 합시다. 거기에 경배 소년이 있을 수도 있고, 김강산 소년이 있을 수도 있고, 울프나 제가 있을 수도 있겠죠. 언제 한 번 모두 만나 봅시다. 후후. 재미있을 수도 있겠다는 생각….*



가지님. 드디어 제게도 컴퓨터가 생길 것 같습니다. 컴맹이라는 이유 하나만으로 온갖 비난과 멸시(?)를 받아왔지만 이제는 아닙니다. 친구들이 모두 PC방에 갈 때 저혼자 집에서 「그랜디아」를 해야했지만 이제는 아닙니다. 언제나 스포츠 뉴스로 주니치 경기의 결과밖에 볼 수 없었지만 이제는 아니란 말입니다. 후하하핫! 하지만 저는 가지님처럼 게임기를 배신하는 그런 일은 하지 않을 것입니다. 절대로! 그런데…스타 크래프트…그렇게 재밌나요?…그리고… 주니치의 인터넷 생중계…보는 방법을 좀….

아참! 성적표 어떻게 됐는지 궁금하시죠? 어머님 손에 들어가기 전에 탈취하는데 성공했답니다. 그랬기 때문에 컴퓨터도 바라볼 수 있는 것이구요. 지금 제 마음속에는 천사와 악마가 싸우고 있습니다. 어머님께 성적표를 보여드리냐 마느냐를 갖고…. 하지만 현재로선 악마가 99.999…%를 잠식하고 있기 때문에…. 크흐흐흐(이건 악마의 웃음소리?). 지금까지 열혈 파워독자 효석이었습니다.

PS. 시간이 많이 남아서(그것도 아주 많이) 이번엔 그림을 그려 보냅니다. 레이를…(역시 에바) 맘에 드시면 좋겠는데….

▶ *이번달의 '아야나미 지수'는 3점입니다. 효석군의 그림을 비롯한 두 개의 레이 그림이 더 도착했거든요. 음 그중에서 효석군의 그림만을 싣는 이유는 바로 이것입니다.*

'한 우물만 파는 개구리는 썩는다'

가끔은 '레이 우롱'이라던가 '슈가레이', '레이싱 라군', '클라킹 레이쓰' 등의 그림도 보내보는 게 어떨까 싶네요. 게다가 이제 평면 레이는 슬슬 질려가는 터라…. 아아 현실에서 만날 수 없을까? 플러그 슈츠에 파랑머리, 큰 눈과 차가운 표정, 척추에 얼음 송곳이 박히는 것 같은 냉정한 목소리…. …어쨌거나 이제 레이 그림만으로 득세하는 시대에 종언을 고하고자 함이니 널리 이해해주시기 바랍니다.

그리고 악마와 천사라…. 이거 참 애매한데… 컴퓨터를 사는 게 좋아요? 아니면 안 사는 게 좋아요? 사는 게 좋죠? 그럼 컴퓨터를 효석 소년에게 선물하는 게 좋은 일이네? 그렇다면 컴퓨터를 사게 하는 쪽은 좋은 일을 하는 것이고…. 좋은 일을 하는 것은 천사니까…. 컴퓨터를 사라고 부추기는 쪽은 좋은 일을 하는, 즉 천사가 되겠네요. 하지만 어머님의 입장에서 보면 효석 소년에게 거짓말을 시키는 악마겠군요. 흐음… 그렇다면 내 마음속 천사는 다른 사람에게 있어서 악마일 수도 있다는 얘기죠? 오묘한 세상이치. 장자의 나비 이야기가 떠오르니 페르소나나 해야겠습니다.





당신에게 포켓게임기는 무엇?



[구언정 기자]

미니 컴보이 컬러, 비트매니아 포켓, 원더스완, 네오지오 컬러, 기타 등등의 요즘 한창 뜨고 있는 포켓 게임기들…. 좋아지는 게임센터의 분위기와 맞물려 정말 게임하기 좋은 세상이 도래했다는 생각이 든다. 하지만 파워독자들은 포켓 게임기를 어떻게 생각하고 있는지 궁금하다. 실제로 게이머라고 자부하는 사람들 중에서도 전철이나 버스안에서 미니 컴보이를 즐기는 행위를 '× 팔리다.' 고 생각하는 경우도 있을 것이다. 물론 구세대들의 생각일 뿐이라고 생각하는 독자도 있으리라 본다. 하지만 막상 자그마한 게임기를 손에 들고 고개를 숙이고 좋아라 플레이하는 사람들에게 당신은 고운 시선을 보내줄 수 있는가? 아마도 그렇지 않은 사람들이 대부분일 것이다. 좋은 환경 속에서도 사회의 무언의 압력에 의해 심심한 하루를 보내는 사실이 서글플 따름이다.

비단 환경적인 문제만이 아니다. 아직도 포켓 게임기는 플레이 스테이션이나 드림캐스트 처럼 정식 컨슈머기로 인정을 받지 못하고 있다. 소프트의 발매나 판매량의 수준에 있어서 정식 컨슈머기와는 비교가 안 되는 것이 사실이기는 하나, 구매를 망설일 이유는 전혀 없다고 본다. 하지만 포켓 게임기는 2년을 채 즐기지 못하고 처분하는 사람들이 대부분이다. 사람들의 높아져만 가는 눈을 따라가기에는 이제 포켓 게임기들은 역부족인 것일까? 여하튼 게이머들에게도, 그렇지 않은 사람들에게도 포켓 게임기들은 서서히 천덕꾸러기화 되어가고 있다.

하지만 한 가지 확실히 해두고 싶은 것은 이들 게임기 만큼 게임의 원초성을 살리는 것들도 없다는 사실이다. 「스페이스 인베이더」라는 타이틀에서 출발한 비디오게임의 원조는 지금 주류를 이루고 있는 RPG나 어드벤처가 아닌 단순 액션 · 슈팅 장르였다. 굳이 요즘의 젊은 게이머들에게 옛날의 향수를 느껴 보라고 역설하는 것은 아니다. 하지만 스토리가 장대해야, 숨겨진 요소가 많아야지만 게임이 심오해지는 것은 아니라는 것을 말해주고 싶다.

커스터마이즈가 무엇인지 아는가?

커스텀 로보



지난 6월 일본 마쿠하리 멧세에서 개최되었던 '차세대 월드 하비 페어'에서 발표된 타이틀, 「커스텀 로보」의 정보가 공개되었다. 자신이 커스터마이즈(Customize : 장비 조합)한 로봇을 조작하여 배틀을 해 나가는 이 게임은 왠지 단순한 것 같지만 실제로 이 게임을 본 사람들의 반응은 좋았다고 한다. 로봇을 좋아하는 사람, 자신만의 개성을 중요하게 여기는 사람, 자신의 두뇌의 한계를 알고 싶은 사람. 모두 모여!!

장르	로봇 액션 RPG
제작사	노이즈
발매일	가을 예정
발매가	미정

「커스텀 로보」는 타이틀에서 알 수 있듯이 자신이 커스터마이즈한 로봇을 이용해 전투하는 것이 게임의 주를 이룬다. 이런 타입의 게임이 주는 재미는 뭐니뭐니 해도 자신이 좋아하는 배틀 방식의 로봇을 제작하는 즐거움과 또 그것이 자기가 생각했던 대로 제 성능을 발휘해 주었을 때의 쾌감이라 할 수 있겠다. 아쉽게도 스토리는 아직 공개되지 않았지만 이런 게임은 원래 흥미로운 시스템이 중요. 이제부터 확실한 시스템 소개로 아쉬움을 달래보자.

그대가 좋아하는 타입의 커스텀 로보를 만들어 보게나

플레이어는 '커스텀 로보'라고 불리는 체중30Cm의 소형 로봇을 여러 가지 파츠로 커스터마이즈 해서 배틀해 나간다. 도대체 어떤 커스텀 로보와 캐릭터가 등장하는 것일까? 궁금한 사람은 시선을 아래로 집중시키도록.



▲ 준비를 마친 후 전투 장소로 이동



전투 장소는 '홀로 세움'이라 불린다 ▶

이것이 그대가 조작할 커스텀 로보, 잘키워보세

등장 커스텀 로보는 모두 4가지. 제각각 특징을 지니고 있는데 예를 들어 이동 속도가 빠른 타입이라든가 공중전이 특기인 타입 등 다양하다. 대체 어떤 파츠가 있고 어떤 식으로 커스터마이즈 할 수 있을까? 생각하면 할수록 상당히 궁금증이 깊어지는 게임이다.



◀ 커스텀 로보는 조작하는 것 자체만으로도 즐겁다

비오는 날먼지 날릴 때까지 싸워 보라

커스텀 로보를 '홀로 세움'으로 데려가면 드디어 배틀이 시작된다. 전투방법은 2대의 로보가 대결하여 상대를 K·O시키면 된다. 그리고 이 커스텀 로보의 액션이 담긴 화면을 주시하라. '홀로 세움' 내의 여러 장애물을 잘 파악해야 승리를 거두기 쉬울 듯. 배틀시 커스텀 로보를 조종하는 것은 바로 주인공 자신. 믿을 수 있는 건 자신의 조작 실력과 직접 커스터마이즈 시킨 로봇뿐이다. 우오옷, 피가 끓는다. 마징가 덤벼! 겟타도 덤벼! 다 덤벼봐!



레이
소년 타입의 커스텀 로보. 이런 녀석들은 거의 밸런스 타입이 많다.

프레이
이쪽은 소녀 타입의 커스텀 로보. 어떤 게임에든 여성캐릭터는 스피드가 장점.

오라클 헤드
로봇이라는 걸 한 눈에 알 수 있는 커스텀 로보. 왠지 테크닉으로 승부할 듯한 캐릭터.

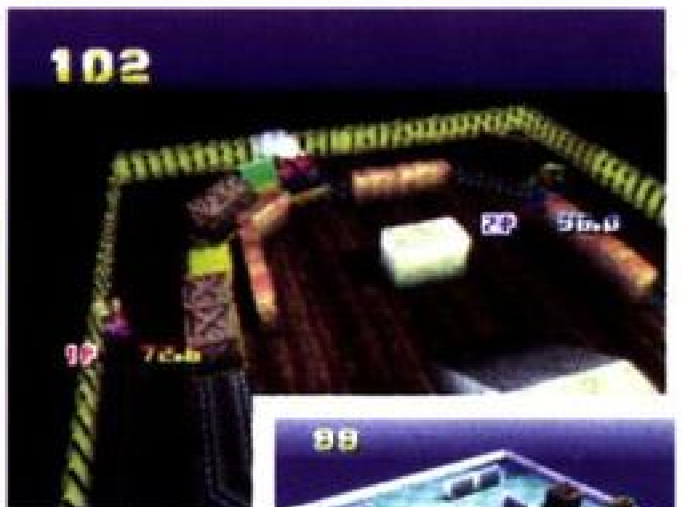


▲ 로봇은 플레이어가 직접 조작한다. 왠지 상쾌해 보이는 액션





▲ 근접 공격시 카메라 앵글이 줌 업. 박력이 철~철 넘친다



▲ 원거리에서는 줌 아웃되어 필드 활용에 편리하다

어떤 '홈로 세움'이 준비되어 있을지 기대된다 ▶





▲ 요렇게 파리처럼 잘도 날아다닌다

무기를 자유롭게 조작하여 싸워라 !

커스텀 로보는 무기를 자유롭게 선택해서 자신이 원하는 대로 커스터마이즈를 할 수 있다. 그 무기 종류는 굉장히 다양하게 준비되어 있다. 무기를 조합한 후에는 커스텀 로보의 성능을 파워 업 시킬 수 있다.



▲ 무기를 커스터마이즈 시켜라



◀ 어떤 무기를 사용할지 고민될걸?

이들이 커스텀 로보를 조종하는 캐릭터이다



주인공

이전까지는 커스텀 로보를 하진 않았지만 흥미는 갖고 있었다고 한다. 이번에 이사한 것을 기회로 커스텀 로보를 시작. 상당히 건방지게 생겼다. 플레이어의 분신.

신이치

주인공의 사촌으로 차분하여 상냥한 성격. 주인공에게 여러 가지 어드바이스를 해 준다.

카린

쾌활하고 억센 성격의 여자아이. 신이치와는 소꿉친구로서 챔피언인 미모루와 싸우는게 꿈이다.

하야토

첫 눈에 봐도 알 수 있는 불량소년. 이전까지는 커스텀 로보에 관해서 문외한이었는데 어째서 조종을 시작하게 된 걸까?



메탈베어

이 더러운 인상을 보면 파워 타입의 캐릭터라는 것을 알 수 있지.

커스텀 로보를 파워 업 시킬 수 있는 무기와 장비



▲ 그 이름대로 저격 타입의 건 일듯. 한 번 걸리면 피하기 힘들 것 같다



▲ 이름을 보니 속도가 빨라지는 보조장비일 듯



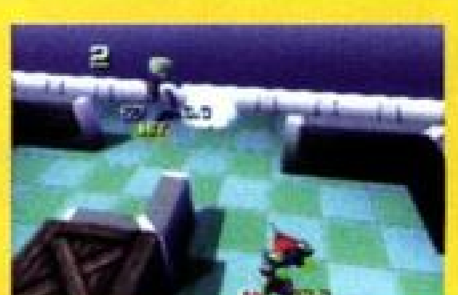
▲ 이것은 필살기라 봐도 좋을 만큼 멋진 무기



▲ 스나이퍼가 왜 이렇게 가까운데서?



▲ 어떤 식으로 사용할지는 불명



▲ 작렬하는 폭탄으로 모든 것은 끝이다

스트레스가 쌓인다구요?

폭렬무적 반가이오



「트러블 메이커즈」를 개발한 트레져에서 초단순, 무식, 과격, 상쾌스럽기 그지없는 슈팅게임을 제작, 그로 인해 가벼운 게임을 선호하는 유저에게 반가움을 주고 있다. 그 이름도 너무너무 반가운「폭렬무적 반가이오」(이하「반가이오」). 자, 보고만 있어도 느껴지는 상쾌감과 바보스러운 연출을 컨셉으로 했다는 이 게임의 매력을 파헤쳐 보자.

장르	슈팅
제작사	트레져
발매일	9월 예정
발매가	5,800엔

2D 사이드뷰 방식의 슈팅 게임 「반가이오」. 전투중에 쓰러진 아버지의 모습에 분노한 우리의 주인공 '리키'가 '핵킹'에 의해 태어난 '반가이오'를 타고 숙적인 '코스모 조직'을 쳐부순다는 감동의 물결이 넘치는 게임이다. 하지만 슈팅게임에서 스토리를 따지는 사람은 거의 없을테니 이 게임이 자랑하는 시스템에 대해 알아보기로 하자.



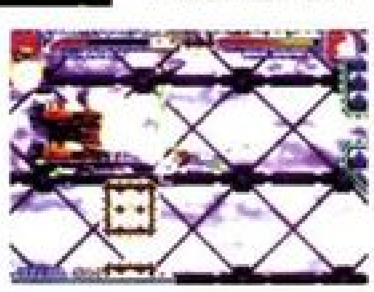
◀ 주인공인 '리키'와 여동생 '미미'

기본적인 요소

「반가이오」의 스테이지 클리어 방법은 보스나 맵의 어딘가에 설치된 코어를 파괴하면 된다. 그리고 40종류 이상의 스테이지 수는 금방 식상하기 쉬운 슈팅게임의 단점을 잘 보완하고 있어 슈팅 매니아에게는 기쁜 소식이 아닐 수 없다. 또한 적을 해치울 때는 스트레스 해소에 끝내 줄만한 박력 넘치는 연출로 그 생생함이 살아 숨쉬고 있다.



▲ 총알이 난무한다



슈팅게임의 꽃, 보스전. 주변지형을 활용하라 ▶

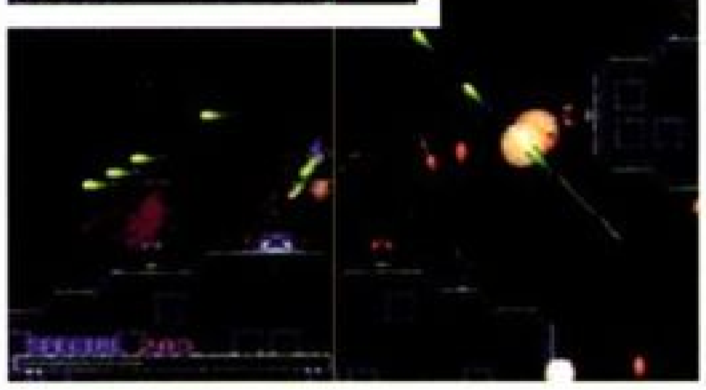
'호밍 탄'과 '바운드 탄'을 장착한 「반가이오」

'반가이오'에게는 기본적으로 '호밍 탄'과 '바운드 탄'이 장착되어 있다. 말 그대로 '호밍 탄'은 적을 쫓아가는 유도탄이며 '바운드 탄'은 장애물에 부딪히면 반사되는 것이다. 의외로 위력 면에서는 '호밍탄'이 더 강하다고 한다. 각각의 특징을 이용하여 상황에 맞게 사용하는 것이 관건.



◀ 알아서 공격하니 편하군

좁은 장소에서 위력을 발휘하는 '바운드 탄' ▼



이것이 통쾌감의 미학, '전방위공격(前方位攻擊)'!!

요즘 슈팅게임에 빠짐없이 등장하는 축적형의 필살기. '전방위공격'은 '반가이오'의 주위로 탄을 뿌리는 것이다. 사용방법은 R트리거를 일정시간 누른 후 떼면 발동된다. 사용중의 무기와 누른 시간에 따라 쏘는 탄의 종류와 수가 바뀐다. 단, 이 공격을 쓰면 화면 좌측 하단에 있는 게이지가 일정량 소비된다. 그 게이지를 회복하기 위해서는 적을 쳐부술 때 남겨진 우주 과일을 섭취하지 않으면 안 된다.



이 공격에서 살아남을 적이 과연 있을까? ▶

콤보를 노리는 자에겐 파워 업이 있을 것이니라…

「반가이오」에서는 적이 쏘아대는 탄을 맞춰도 상쇄시킬 수 있는 그런 시스템을 가지고 있다. 적들과 적의 탄을 연속적으로 계속 히트시키면 이것이 콤보가 되는 것이다. 콤보의 수가 계속 올라서 100을 넘으면 화면 내에 소용돌이 마크가 생겨나고 이 마크에 닿으면 무기의 파워 업과 라이프를 회복시켜주는 할머니를 만날 수 있다. '전방위공격'을 잘 이용한다면 소용돌이 마크를 생겨나게 하는 것은 식은 죽 먹기. 파워 업을 노려라!



▲ 모 치킨가게의 할아버지와 비슷한 분위기



◀ 소용돌이다. 빨리 붙어라

NINTENDO 64

다시 가슴을 조여야 할 때가 다가왔다

바이오 하자드2



이번에 N64로 발매되는 「바이오 하자드2」는 플레이 스테이션, PC용에 이어 세 번째로 발매되는 것이다. 하지만 두 기종에서 발견되었던 버그를 조정하고 그래픽을 발전시켰기 때문에 디렉터스 컷이라고 불릴 만큼, 완성도를 기대해도 좋을 것이다. N64용의 진정한 매리트는 팩으로 나오기 때문에 로딩이 없으니, 딜레이 없는 긴장감을 맛볼 수 있다는 것이다.

장르	어드벤처
제작사	캡콤
발매일	미정
발매가	미정

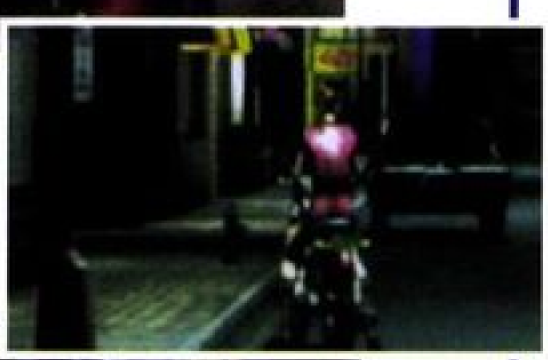
5 12메가 정도의 대용량 카트리지를 채용함으로써 무비신 구사의 문제점을 완전히 날려버린 N64용 「바이오 하자드 2」. 그래픽의 생생함과 리얼함이 과연 잘 나타날까? 라는 의문을 가지는 자체가 시간낭비다. 게임이 발매되는 순간 호러 게임 팬들은 절대 이 게임에서 눈을 뗄 수 없으리라.

완벽을 초월한 무비재생

이번 작은 그래픽의 퀄리티를 높이기 위해 사용하는 주변기기 '하이레조 팩'에 대응될 예정이다. 이 하이레조 팩에 대응된다면 무엇보다도 호러 게임의 생명인 '공포감' 체험에 있어서 다른 어느 작품들보다도 압도인 게임이 될 것이다. 그럼 지금부터 공개된 화면사진으로 조금이나마 타는 목을 적시길 바란다.



◀ "크레아! 뒤를 조심해" 라고 소리 치고 싶겠지. 그럼 시도 해봐!



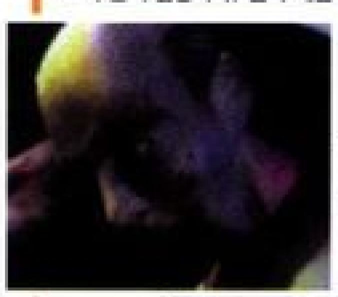
▶ 이거 왠지 기분 나쁜 분위기잖아!



◀ 설마 하는 사이에 당신은 당한다



▲ 우린 주인공이야! 굳이 레온과 크레아라고 밝히지 않아도 알고 있겠지



▲ 좀비가 좀비를 낳는다



▼ 좀비가 생명의 냄새를 맡고 다가오고 있다

이식작의 특징이라면…

라쿤교외에서 엽기사건이 일어난지 2개월이 지난 지금 라쿤시티에서도 똑 같은 사건이 일어나고 거리의 사람들은 한명 두명…좀비로 모습을 탈바꿈 해간다. 현시점에서 스토리에는 변화가 없다. 또한 재팽시스템을 포함한 4개의 시나리오가 수록되어 있다.

레온S 케네디



▲ '치솟는 불길속을 죽어라 달리는 레온. 난 주인공이니까 죽어서는 안 돼!

▲ 레온은 게임진행에서 의혹의 많은 여성들과 행동을 함께 한다. 근데 그녀들의 목적은 뭐지?



▲ 이번 작에는 의외의 장소에 아이템이 숨겨져 있다. 항상 이동시에는 주위를 잘 살펴라!

크레아 레드 필드



▲ '꺼진 불도 다시보자' 라는 표어를 가슴속 깊이 새기고…

▲ 날렵하고 잽싼 몸놀림을 필요로 한다



▲ 크레아편의 열쇠를 쥐고 있는 것이 저 세리라고 하는 여자아이이다

▲ 세리 구출 장면

화끈한 액션게임 「윈백」이 유저들을 불태우러 왔다

윈백 Win Back



전략 시뮬레이션 게임으로 유명한 코에이의 3D 건 액션 게임. 긴 공백기 끝에 다시 정보가 공개되기 시작한 이 게임은 지난 호에서 밝혔듯이 이미 10월 1일로 발매일이 결정된 상태였다. 그러나 이 게임은 다른 게임과는 달리 발매일을 오히려 앞당겼다. 어찌되었든 며칠만 기다리면 테러리스트들을 상대로 마구 휘젓고 다닐 수 있다. 기대하시라!

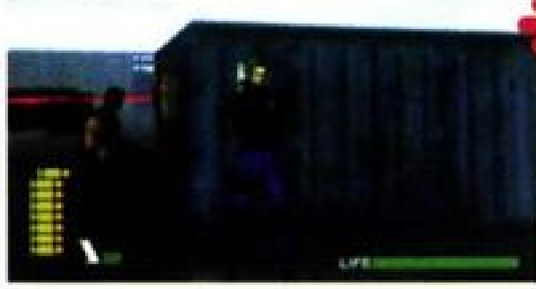
장르	3D 건 액션
제작사	코에이
발매일	9월 23일
발매가	7,800엔

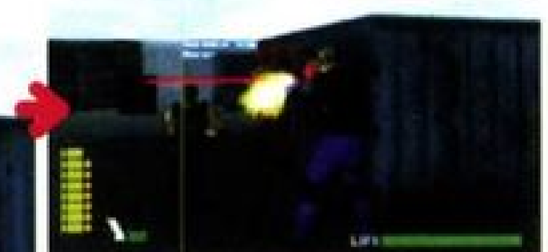
테러리스트가 점거한 '전략위성관제센터'. 주인공 '장'이 처음 침투한 곳은 창고로 위장된 지상부분이다. 그곳에서 고속 엘리베이터를 사용, 지하 깊은 곳에 있는 센터에 침입하여 테러리스트의 위성병기 '걸프'의 기능을 정지시키지 않으면 안된다. 물론 테러리스트들도 "어서 오세요. 빨리 걸프를 박살내주세요"하며 반갑게 맞아들일 리는 없다. 다양한 트랩과 복병들의 저격을 간과한다면 '장'을 기다리는 것은 게임오버 뿐이다. 이번 호에서는 그들이 어떤 식으로 주인공을 괴롭히는지 알아보자.

주의해야 할 레이저 트랩!

게임을 진행하다보면 '레이저 트랩'의 방해가 상당히 껄끄러울 것이다. 이 레이저 트랩은 건드리기만 해도 단번에 죽어버리게 된다. 이것을 해제시키는 데는 우선 제어 장치를 파괴시켜야 하는데 테러리스트의 방해로 만만치가 않다. 먼저 제어 장치를 지키는 테러리스트를 저 세상으로 보낸 후 제어 장치를 파괴시키는 것이 키포인트. 적을 죽일 때는 쥐도 새도 모르게 뒤통수를 쏘아 편안하게 보내주자.

예전에 인기를 끌었던 둠 타입의 게임이나 예전에 PS용으로 발매되었던 「사이폰 필터」같은 종류의 게임이 될 듯한 「윈백」. 어떤 게임으로 우리 앞에 선보일지는 모르지만 상당한 관심이 가는 것은 왜 일까? 게임에 목말라 있던 N64유저에게는 단비와도 같은 게임이 되길 바란다. 게다가 4인까지 플레이 할 수 있다니 패드가 많은 사람은 형제, 친구와 함께 플레이해도 좋을 듯(패드자랑을 하라는 거지).





▲ 나에게 등을 보이다니, 훗…

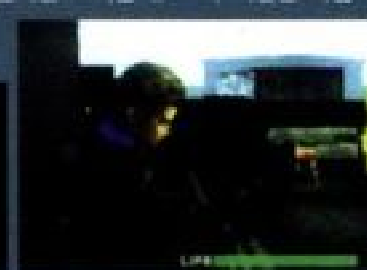
◀ 레이저 트랩을 작동시킨 적 병사. 죽고 싶으냐?

장이 초반부에 사용하는 장비

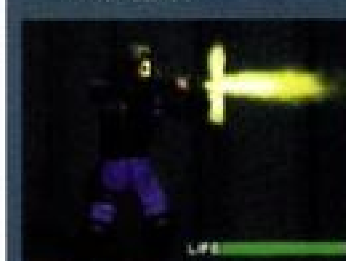
테러리스트의 기지에 잠입하는 우리의 슈퍼 히어로 '장'. 그는 어떤 무기든 수준급의 사격 실력을 보여준다. 그가 적들을 사살하는 무기에 대해 알아보자.



▲ 앗, 이것은 예전에 모델건으로 갖고 놀던 '콜트마크 Ⅳ'가 아닌가!



▲ 8발 장전의 오토매틱 건. 다른 무기에 비해 좀 덜 아프겠는데…



▲ 연사력이… 끝내줘요



▲ 서브 머신건은 독일제의 'H & K MP5A5'



▲ 요건 샷 건. 맞으면 많이 아프다. 근데 이건 이름이… 뭐였지?



▲ 완샷으로 보내주지



상황변화의 즐거움이 있는 레이싱 게임

온&오프 레이싱



호평을 받았던 「멀티 레이싱 챔피언 쉽」의 흐름을 타고 신작 레이싱 게임이 등장! 뛰어난 조작성과 박력 넘치는 레이스전개, 변화가 다양한 「온&오프 레이싱」의 전모가 밝혀지고 있다. 일단 이번 호에서는 코스에서 일어나는 변화가 어떤 것인지, 그리고 등장하는 머신은 어떤 종류들이 있는지에 대해서 알아보자.

NINTENDO 64

장르	레이싱
제작사	이미지니어
발매일	9월 24일
발매가	6,800엔

「온&오프 레이싱」의 코스에서는 분기점이 존재한다. 분기점에는 두 종류가 있는데 속도를 올리기는 쉽지만 장거리 코스인 '온로드' 코스와 거리는 짧지만 속도증가가 힘든 '오프로드' 코스. 어느 길이든 플레이어 자신이 중간에 선택할 수 있다. 일정코스를 달리기만 하는 것이 아니라 코스를 생각해가며 전략적인 레이스를 펼쳐가는 것이다.



▲ '온로드'는 로드 상태가 인정되어 있다



▲ 완전 비포장 도로인 '오프로드', 지름길이니까…

여러 가지 상황이 당신을 즐겁게 한다

같은 코스라 하더라도 시간대에 따라 그 상태는 변화한다. 비와 눈, 석양이나 야경 등 그 변화는 꽤 다양하다. 어떤 상태가 되더라도 대응할 수 있는 고도의 테크닉이 요구되어지는 본격 레이스 게임이라고 할 수 있다. 이 박력 넘치는 레이스 배틀을 경험해 보고 싶지 않은가?



▲ 조용한 설원의 코스를 질주. 미끄러짐에 주의



노을지는 석양의 코스. 바라보고 있노라면 어느새 차는 코스 밖으로…▶

4가지의 모드를 즐겨보자

챔피언 쉽모드
컴퓨터가 조작하는 9대의 머신과 경쟁하는 모드. 난이도에 의해 6종류의 코스가 준비되어 있다.

타임 트라이얼모드
플레이어 혼자서 속도를 체크하는 모드. 다른 차에 방해받지 않고 진정한 최고 속도에 도전할 수 있다. 타임어택과 다른 건 이름뿐인가?

프리 런모드
랩에 신경 쓰지 않고 자유롭게 즐기는 모드. 좋아하는 코스를 무작정 질주하는 일이 가능하다. 연습이나 코스공략에 좋다.

대전 모드
상하로 분할된 화면에서 2인 동시대전이 가능한 모드. 친구들끼리 지능적인 레이스를 펼쳐 보라.

레이스에 등장하는 8대의 머신

숨겨져 있는 2대의 머신을 제외한 나머지 8대의 성능을 공개한다.

● 밸런스 중시형



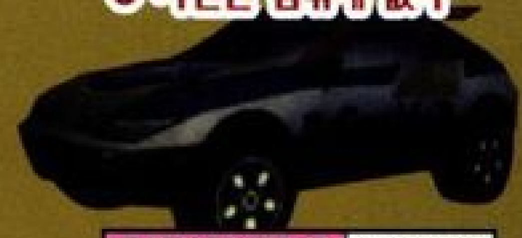
MASARA MAX250Km/h 4WD 타입

● 안전한 코너링을 원한다면 이것



MEGA MAX250Km/h FR 타입

● 가진건 힘밖에 없다



ENDUO MAX195Km/h 4WD 타입

● 오프로드에서 성능을 발휘



DOG MAX195Km/h 4WD 타입

● 밴치를 좋아하는 그대에게



KING MAX195Km/h 4WD 타입

● 호쾌한 드리프트가 장점



JEEP MAX250Km/h RR 타입

● 저중심의 레이스카



ALFA MAX250Km/h 4WD 타입

● 대형타이어를 이용한 경이로운 그림



ROVER MAX195Km/h 4WD 타입

이제 모든 친구들과 이별할 시간이 왔다

폭 봄버맨 2



「뿌요뿌요」, 「도태랑 전철」 시리즈와 더불어 '우정 파괴 게임'의 최고봉으로 군림하고 있는 「봄버맨」의 최신작이 사랑과 우정을 중요시 여기는 여러 유저들을 분노하게 하고 있다. 하지만 이 다양한 소식들을 듣자마자 다시 얼굴에 미소를 짓게 되는 건 왜 일까? 내 마음의 사악함이 다시 고개를 들고 있다. 과연 이번엔 몇 명의 친구들과 이별을 하려나…

장르	액션
제작사	허드슨
발매일	11월 예정
발매가	미정

원래 「봄버맨」은 처음부터 여러 모드로 게임을 즐길 수 있었다. 그러나 이번 작품에서의 최초의 배틀 모드는 '서바이벌 모드' 하나뿐이다. 하지만 '챌린지 모드'에서 레벨 4이상으로 승리한다면 새로운 배틀 모드들을 얻을 수 있다. 할 일 없이 방바닥을 비비던 사람에게도 할 일이 주어진다. 이제부터 「봄버맨」으로 노가다를 시작하자.



◀ 처음부터 선택 가능한 「서바이벌」모드

다양한 캐릭터가 그대를 맞이한다

무지하게 많아진 캐릭터들. 모두 개성 넘치는 얼굴을 하고 있다. 봄버맨이 셀렉트 화면에 없는 것을 보니 아마도 적 캐릭터의 선택화면인 듯하다. 원래 「봄버맨」시리즈에서는 캐릭터야 뭐, 별 상관이 없으니…. 기괴한 캐릭터들도 있고 귀여운 캐릭터도 있고 취향에 따라 골라 보라.



▲ 우웃, 머리수로 밀어 부치는 거냐?

5종류의 배틀 모드

「봄버맨」에 등장하는 배틀 모드는 '서바이벌', '배틀 로얄', '스코어 어택', '타임 어택', '킹 & 나이트' 등 모두 5가지. 혼자서도 놀 수 있고, 4명이서 피 터지는 혈전, 아니 폭전(爆戰)을 벌일 수도 있다.

■ 서바이벌 모드



끝까지 살아남아야 하는 모드. 살아남기 위한 인간의 처절한 모습을 발견할 수 있다

■ 배틀 로얄 모드



주어진 시간 내에 얼마나 많은 적을 폭살 시키는가를 겨루는 모드. 죽어도 부활할 수 있다

■ 스코어 어택 모드



이 모드는 주어진 시간 내에 얼마나 많은 돈을 모으느냐가 관건. 방해도 할 수 있어 우정 파괴의 요소는 더욱 커졌다.

■ 타임 어택 모드



넓디넓은 맵에 숨어 있는 2개의 열쇠를 찾아야하는 모드. 완전 보물찾기다

■ 킹 & 나이트 모드



자신의 왕을 지키면서 상대편의 왕을 공격하는 모드. 장기인가? 체스인가?

상점에서 지도를 사면 대전의 즐거움이 증가

배틀 모드에서 배틀 할 수 있는 맵은 초반에는 4종류뿐. 그러나 실망은 금물이다. 스토리 모드에 등장하는 가게에서 지도를 구입한다면 좀 더 다양한 맵에서 즐길 수 있다. 물론 이 가게에서는 지도뿐만 아니라 다른 물건도 팔고 있다. 돈의 입수 방법은 아직 불명.



▲ 이것이 지도를 구입할 수 있는 우주상선 '프론티어'



◀ 지도를 구입하여 즐길 수 있게된 '전란의 궁전'

NINTENDO 64

불후의 명작「DQⅠ·Ⅱ」가 'GB'로 이식!!

게임보이 드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ



'FC'와 'SFC'에서 엄청난 인기를 모은 대작 RPG「드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ」(이하「DQⅠ·Ⅱ」)가 GB로 발매 예정. 일본 RPG계의 신화적 게임「DQⅠ·Ⅱ」. 이제 그 전설적인 게임을 어디서든 간편하게 즐길 수 있다.

장르	RPG
제작사	에닉스
발매일	9월 23일
발매가	4,900엔

이름만 들어도 누구나 아는 게임. 발매당일 긴 행렬을 만들었던 게임. RPG의 대중화를 이뤄낸 게임. '스기야마 고이치' 작곡의 중후한 BGM을 오케스트라로 항상 연주하던 게임. '호리이 유지'를 비롯한 제작진들에게 최고의 제작진이라는 평을 듣게 해주었던 게임. 그것이 바로「DQ」이다. 이번 호에서는 이런 불후의 명작「DQⅠ·Ⅱ」의 FC용과 GB용에서의 차이점을 비교해 가며 아련한 추억을 떠올려 보려한다.

우선 주목할 것은 그래픽

「DQⅠ·Ⅱ」는 FC뿐만 아니라 SFC로도 이식되었었다. 이번에 GB용 화면을 볼 때 그 퀄리티는 FC의 그래픽을 초월할 뿐 아니라 오히려 SFC용「DQⅠ·Ⅱ」에 가까워 팬들의 놀라움을 사고 있다.



▲ 이건 FC판. 옆 사진과 비교를 해 보라



훨씬 보기 좋아진 게임화면. 이렇게 깔끔할 수가… ▶

※「ああ ローラ姫…。いったい 姫さまは どこへ……。

한자가 나온다

이번 GB용「DQⅠ·Ⅱ」에서는 일본어(히라가나, 가타카나)뿐만 아니라 한자도 나오기 때문에 내용을 파악하기가 쉬워졌다. 일본어를 잘 모르는 유저라도 한자덕분에 줄거리를 조금은 이해할 수 있을지도 모른다. 다행히 쉬운 한자만 나온다고 하니 안심해도 좋다(용량 문제겠지).

FC용「DQⅠ·Ⅱ」를 보자

DRAGON QUEST Ⅰ

먼 옛날 '로토'라고 하는 용자가 '빛의 구슬'을 이용, 마물을 봉인하여 어둠에 휩싸인 '알레프갈드'를 구했다. 그러나 '용왕'이라는 악함의 극에 달한 마왕이 나타나 '빛의 구슬'을 빼앗아 다시 세상은 암흑으로 변하게 되었다. 그러나 이대로 끝낼 수는 없는 일. 어떤 예언자가 말했다. "로토의 피를 이어받은 자가 나타나서 용왕을 없애고 평화를 되찾아 줄 것이다."라고….

이것이 1986년 5월 27일 발매되었던「DQⅠ」의 백 스토리. 요즘에는 뻔하디 뻔한 내용이지만 이 당시에는 상당히 흥미로운 스토리였었다. 저장 방법도 백업 램을 이용한 세이브는 꿈도 꾸지 못했다. 오직 패스워드가 있을 뿐. 진행 시에는 '나 홀로 RPG'로서 고독한 모험을 했었다. 다행히 몬스터들도 한 마리씩 출현(1:1의 정정당당한 승부를 했다). 몬스터들의 매너가 돋보이는 작품.

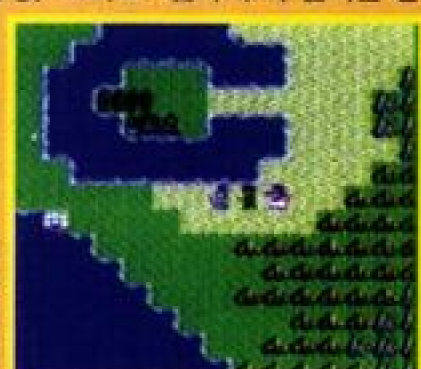


지금 보면 더 이상 척척할래야 할 수 없을 듯한 작품이지만, 그 당시에는 초 인기 게임이었다. 난 혼자서도 잘 싸운다구! ▶

DRAGON QUEST Ⅱ

용왕을 없앤 용자는 로라 공주와 결혼하여 새로운 땅으로 향했다. 그들은 세 명의 자식을 낳아 각각 땅을 맡아서 살게 했다. 첫째 왕자는 로레시아를 둘째 왕자는 사마르토리아, 셋째 왕녀는 문브르크의 땅을 맡아 하나 하나의 독립된 왕국으로 자리 잡았다. 그로부터 100년간 아무 탈없이 평화롭게 지냈지만 어느 날 사신의 사도 대신관 하곤의 군단에 의해 문브르크는 멸망하고 만다. 이렇게 사신을 불러 세계를 멸망시키려는 하곤의 야망을 저지시키기 위한 용자 로토의 피를 이어받은 자들의 모험이 다시 시작된다.

1987년 1월 26일 발매된「DQⅡ」의 백 스토리도「DQⅠ」에 지지 않을 정도로 단순하다. 하지만「DQⅡ」가 새롭게 이뤄낸 쾌거는 파티 시스템을 채용하여 패싸움을 유도해낸 것이다. 이렇게 되면 매너 좋은 몬스터들도 패거리로 등장. 그리고 맵이 무지 넓어진 관계로 패스워드의 난해함은 장난이 아니었다.



「DQⅠ」에 비해서는 나아진 그래픽. 왜「DQⅣ」의 이식 소식은 없는 거냐! '아리나' 왕녀를 보고 싶단 말이다! ▶

뛰면서 즐기는 GB포켓몬의 여유

포켓몬스터 금·은



발매 연기로 게이머들에게 쓰라린 고통을 안겨주었던 포켓몬. 조금만 지나면 길거리에서도, 전철에서도, 그리고 화장실에 틀어박혀서도 포켓몬을 즐길 수 있다. 변비로 고생하던 게이머들도 걱정 없이 포켓몬을…. 으음 좋은 세상이야. 그런데 왜 아직도 '예정'인지? 설마 다시 연기를…?

장르	RPG
제작사	닌텐도
발매일	11월 23일
발매가	3,800엔

꾸준히 전해지는 포켓몬 소식으로 포켓몬에 목말라하는 유저들의 갈증이 어느 정도 해소가 되었으면 하는 바램이다. 이번에는 새로운 아이템과 그 기능에 대한 정보가 입수되었다. 주인공이 왼손에 차고 있는 손목시계처럼 생긴 아이템. 이것은 단순한 물건이 아니다. 전화기능이라든가 라디오기능 같은 것이 탑재되어있는 최첨단 아이템인 것이다. 그런데 이런 것을 만든 닌텐도의 의도는 무엇일까? 혹시 기획상품으로 팔아먹으려는 속셈일지도? 아주 의미심장할 듯한 아이템인데, 어쨌든 그건 나중 문제이고 일단 어떤 도구인지 알아보자.

후훗, 보통 시계인 줄 알았겠지

주인공의 왼손에 붙어있던 시계같이 생긴 기계. 이것의 정식명칭은 바로 '포켓기어'로 밝혀졌다. '포켓기어'는 바쁘게 살아가는 '포켓몬 트레이너'의 필수품으로서 시계기능은 물론이고 휴대폰, 라디오기능으로도 쓸 수 있다.



▲ '포켓기어'의 조작화면

▶ 여러 가지 기능의 '포켓기어' 당연히 방수 기능도…있으려나?

현실과 같이 흐르는 시간. 시간 개념은 확실히!

우선 '포켓기어'의 가장 중요한 기능인 시계기능. 포켓몬의 세계에서는 GB의 시계기능을 이용하여 실제와 똑같이 시간이 흐르게 된다. 예를 들어 현실에서 월요일 아침 9시라면 게임에서도 월요일 아침 9시가 되는 것이다(단, 시간은 제대로 맞춰야겠지).

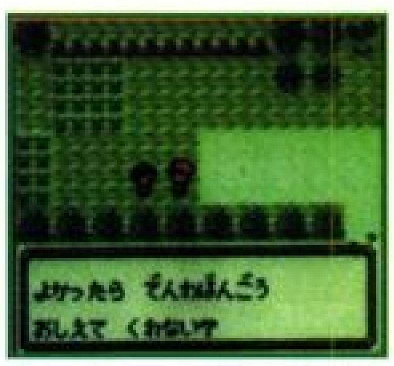


◀ 우측 상단에 있는 시간으로 토요일 오후 2시 53분이라는 것을 알 수 있다

▶ 밤에 게임을 한다면 게임내의 시간도 밤인 것이다! 시간을 이용한 이벤트도기대해 볼 만하다

휴대폰이 부럽지 않다

게임 중에서 만나는 트레이너 중에 연락처를 알려 주는 트레이너가 가끔 등장한다. 연락처를 받으면 바로 '포켓기어'에 등록되어 이후 연락을 주고받을 수 있어서 여러 가지 정보의 교환이 가능하다. 전화기능까지 있는 '포켓기어'. 요즘은 게임 속에서도 정보의 물결이 불어 오는 듯 하다.



▲ "연락처 줘 봐, 한번 잘 사귀어 보자구", "이봐, 난 그런 취미는 없어"



◀ 트레이너에게서 들었던 벌레 잡기 대회, 한번 신청 해 볼까?

▶ 전화기능을 이용하여 트레이너로부터 정보를 수집하자

아니! 라디오기능까지?

'포켓기어'의 정보 입수기능에는 라디오기능이라는 것도 있다. 이 기능은 실제 라디오처럼 주파수를 맞춰서 여러 방송을 청취하는 것이다. 방송 프로그램에는 '오키도 박사'의 포켓몬 강좌라든가 포켓몬 뮤직 같은 프로그램이 다수 준비되어 있다. 게다가 요일, 시간에 따라 방송 프로그램이 바뀐다고 하니 게임 속의 즐거움이 하나 더 늘어난 셈이다.



▲ 오키도' 박사의 포켓몬 강좌. 모르면 배워라

▲ 힘들고 지칠 때 활력소가 되어 주는 음악 프로그램

GAME BOY

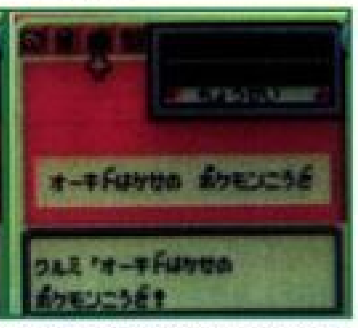
GAME BOY

포켓몬에게도 암수구별이…


▲ 이들의 전투 장면을 보라. 그리고 이름 옆을 보라. 느껴지는가?


▲ 보통 여자들의 싸움이 더 살벌하다고 한다


▲ 이들은 종족의 벽을 허물고 사랑의 도피를 하였다는 소문이…


▲ 부부싸움은 '칼로 물 베기'라고들 말하지. 집에 가서 싸워!

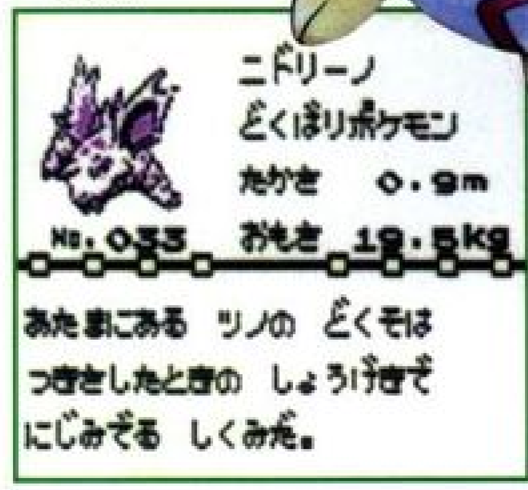
'니드런'에게만 있던 암수구별. 하지만 이번 작에서는 다른 포켓몬도 암수구별이 가능하다는 것이 판명되었다. 일단 밝혀진 포켓몬은 '코락', '스피어', '버터프리', '풋포', '아보' 등 상당히 많은 수로 밝혀져서 팬들에게 상당한 즐거움을 줄 것이다.

그래서 뭐가 달라지는 것일까?

혹시 암수를 교배시켜서 둘의 장점을 합한 새로운 포켓몬이 나올 가능성도 있지 않을까?

만일 그렇다면 합성을 좋아하는 유저에게는 상당히 기쁜 일이 아닐 수 없다. 암수에 따른 능력차이는 전작의 '니드런'을 볼 때 능력이라든가 익히는 기술 같은 약간의 차이는 있을것이다. 그리고 '니드런'이 암수에 따라 진화하는 것으로 봐서 다른 몬스터도 진화할 가능성은 충분히 있다고 볼 수 있다. '포켓기어'와 함께 포켓몬의 재미를 극대화시켜줄 요소가 될 것으로 예상된다.


▶ 교배 후에는 이렇게 알에서 새끼가 태어날지도 모르는 일 사진은 포켓몬 '도게피'



▼ 지금은 '리드리노'이지만 진화하기 전에는 '리드런'이었다

다양한 종류의 트레이너들 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

현재까지 밝혀진 트레이너는 모두 8명. 전부 개성 있는 모습을 하고 있다. 더 있겠지?



새로운 모험을 함께 할포켓몬 ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥





Coming Soon!! N64

액션



동키콩 64 (가칭)

■닌텐도 ■미정 ■미정

명작 액션 어드벤처 시리즈로 인기를 모았던 「동키콩」의 최신작이 대폭으로 파워업되어 N64로 등장. 이번 작에서는 동키와 디디를 비롯한 5명의 캐릭터를 사용하여 다채롭게 펼쳐지는 여러 스테이지를 공략해 가는 것이다. 스토리 등의 자세한 부분은 밝혀지지 않았지만 팬의 기대를 저버리지 않을 수작이 되리라고 예상된다.



카비 64 (가칭)

■닌텐도 ■미정 ■미정

귀염둥이 카비가 N64로 새롭게 등장한다. 둥글둥글하고 탱탱해 보이는 몸매 때문에 SFC시절에서는 골프공 취급을 받은 어두운 과거를 가지고 있는 우리의 카비. 카비의 특기는 적을 흡수한 후 적의 능력을 카피시키는 것이다. 더구나 이번에는 빨아들인 능력을 서로 짬뽕해서 하나의 새로운 능력을 만들어내는 능력 리믹스가 가능해져 보다 다채로운 액션이 가능하게 되었다.

어드벤처



야광충 Ⅱ -살인항로-

■아테나 ■10월 예정 ■6,800엔

SFC로 발매되었으나 국내 유저에게는 언어의 장벽으로 인해 별로 빛을 보지 못했던 게임인 「야광충」의 속편이 N64로 등장한다. 이야기는 주인공을 태운 호화 여객선이 침몰하여 가까스로 다른 배로 옮겨 탄 것에서부터 시작된다. 그리고 그 배에는 차례 차례로 살인사건이 일어난다. 플레이어는 주인공이 되어 정확한 판단력으로 사건을 추리해 나가면서 살인범을 찾아내야만 한다.

RPG



슈퍼 마리오 RPG 2 (가칭)

■닌텐도 ■미정 ■미정

SFC의 쇠퇴기에 등장하여 마지막을 장식했던 「슈퍼 마리오 RPG」의 후속작이 다시 등장한다. 액션 유저와 RPG 유저를 모두 만족시킬 수 있을 만큼의 액션요소와 풍부한 이벤트들이 가득 준비되어 있다고 하는데, 특이한 점은 장비에 의해 마리오의 능력이 변한다는 것. 그렇기 때문에 자신이 어떤식으로 장비시키느냐에 따라 훨씬 더 강한 마리오를 만들어 낼 수 있다.

레이싱



V-랠리 에디션99

■스파이크 ■9월 30일 ■7,800엔

WRC(세계 랠리 선수권)를 리얼하게 체감할 수 있는 레이스 게임 「V-랠리」 시리즈의 최신작이 곧 발매된다. 98년도 WRC에 출장한 머신, 15종류가 등장하는 이 게임에서는 세계 8개국, 전 50코스를 무대로 폭주를 시작하게 된다. 목표는 변화요소가 풍부한 난코스를 상상을 초월할 만큼의 빠른 시간내에 제압해 버리는 것!

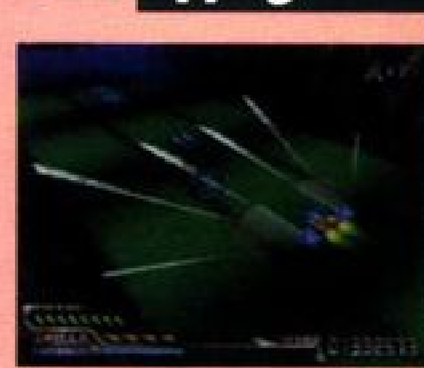


초로Q64 2(가칭)

■타카라 ■11월 하순 예정 ■6,800엔

무지 깜찍한 머신으로 경쟁을 펼치는 「초로Q」시리즈의 최신작이 등장한다. 이 게임은 보기와는 달리 변화가 풍부한 코스안에서 구르기도 하고 급커브를 행하는 등 과격한 레이스의 장면들을 구사해낸다. 또한 승리를 하면 할수록 머신이 강해지는 등 성취욕을 피부로 직접 느낄 수 있어 벌써부터 팬들을 들뜨게 한다.

슈팅

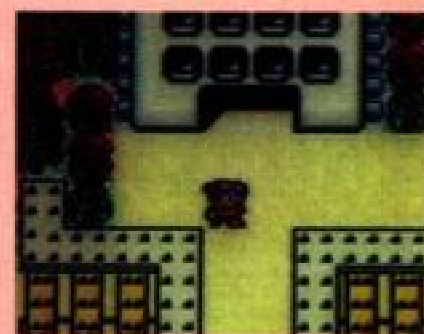


뷰 포인트 2064

■사미 ■11월 11일 ■7,800엔

우주공간과 기지를 무대로 전투기를 조종해 스테이지를 돌파하는 슈팅게임이다. 전방에서는 기계화된 거대곤충이 다수 출현하는가 하면 옵션을 장비한 미사일과 캐논포 등이 준비되어 있어 적과의 전투가 한층 치열해 진다. 이 게임의 목표는 최종 스테이지인 혹성을 클리어하는 것이다.

GB RPG



구루구루 가라쿠타즈

■아틀라스 ■9월 10일 ■4,300엔

잡동사니가 몬스터로 변신하는 '구루구루 시스템'과 몬스터와 교섭해서 동료를 만드는 '회화 시스템' 등 즐거운 요소가 많이 있는 RPG. 몬스터의 변신방법이 상당히 독특한데 가령 현실세계에서 수납장에 잡동사니를 넣으면 다른 세계에서는 몬스터로 변해버린다.

어드벤처



야광충 GB

■아테나 ■10월 예정 ■3,800엔

화물선의 선장이 되어 배 안에서 일어나는 살인사건과 유령소동 같은 여러 가지 사건들의 수수께끼를 푸는 사운드 노벨 풍의 어드벤처 게임. 선택기에 의해 시나리오가 분기되는 등 시스템면에서는 SFC용과 같아 이 게임은 그다지 낯설지는 않을 것이다.

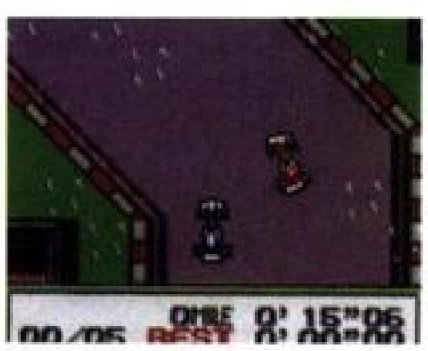


디쟈부

■켐코 ■9월 예정 ■3,980엔

1941년의 시카고를 무대로 한 추리 어드벤처. FC의 이식작이지만 새로운 2부 스토리가 추가되어 느낌이 새롭다. 주인공 '에이스 하딩'은 아무 것도 기억하지 못한채 친구를 죽인 누명마저 뒤집어쓰게 되는데…. 에이스는 사건의 진상을 밝혀내고 자신의 무죄를 증명하기 위해 실마리를 하나하나 찾아나가기 시작한다.

레이싱



프론트 로우

■키드 ■9월 예정 ■3,980엔

99년에 개최된 F1월드 투어를 모델로 만들었다. 16종류의 코스는 꽤 다양한 편이기도 하고 드라이버와 팀도 다수 준비해 놓았다. 게다가 세팅까지 할 수 있다는 걸 보니 꽤 즐길만 할지도. 하지만, 그렇게 뛰어난 걸 바란다면 배신, 배반이다. 솔직히 적당히 즐길 정도의 게임만이라도 된다면 성공한 것이라고 여겨진다.

스포츠



팡 · 더 · 나인 볼 (가칭)

■탐 ■겨울 예정 ■3,980엔

본격적인 나인 볼에 '오마케 캐릭터'까지 추가된 독특한 당구게임. 기본 룰과는 약간 달리 볼을 넣으면 귀여운 정령들과 점치는 제비가 나오는 등의 부록을 입수할 수 있는 모드가 준비되어 있다. 부록을 입수하는 것을 통해 갖가지 기술을 습득하자. '오마케 캐릭터'들이 갖고 있는 특수기를 사용한다면 시합을 유리하게 이끌어 나갈 수 있다.

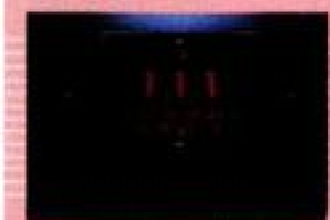
Cheat Codes For User

신세기 에반겔리온

클리어 한 난이도에 따라 숨은 머신 출현!

숨은 머신은 총 4가지로 단계별로 클리어 후 등장한다.

EASY: 사운드


▲ VOICE에서는 캐릭터의 목소리를 들을 수 있다


▲ SE에서는 게임중의 효과음을 들을 수 있다

'스토리 모드(STORY MODE)'를 난이도 EASY에서 클리어하면 '옵션 모드(OPTION MODE)'에 사운드 모드가 출현한다. 이 사운드 모드에서는 BMG, 캐릭터 보이스(VOICE), SE를 들을 수가 있다.

NORMAL: 모델

'스토리 모드(STORY MODE)'를 난이도 NORMAL에서 클리어하면 '옵션 모드(OPTION MODE)'에 모델 모드가 출현한다. 이 모드에서는 게임 중에 등장하는 에바와 사도, 아이템 등을 자유로운 각도에서 볼 수 있다.


▲ 에바는 물론, 사도도 볼 수 있다


▲ 아이템도 보여요~~~~

HARD: 액션 & 미션 셀렉트

앞의 두 단계와 마찬가지로 HARD에서 클리어하면 액션모드가 '옵션 모드(OPTION MODE)'내에, 미션 셀렉트가 「SIMULATION MODE」내에 출현한다.

액션



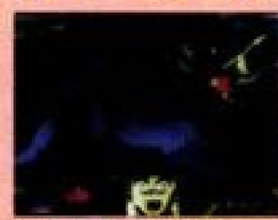
▲ 액션 모드에서는 게임 중에 본 전 이벤트를 볼 수 있다

미션 셀렉트



▲ 미션 셀렉트는 플레이하고픈 미션을 선택할 수 있다

잡기 기술로 싱크로율을 업


▲ A버튼을 연타해보면…


▲ 보통 잡기 기술에서는 싱크로율은 오르지 않는다

싱크로율과 관계된 스테이지에서 싱크로율을 상승시키는 비기. 잡기 기술을 사용한 후 A버튼을 연타하면 싱크로율이 상승한다는 사실. 알고 있었는가?

독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워 점수 500점을 드립니다.

보낼 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범정 B/D 5층 게임파워 N6 속비법 담당자 앞

스타워즈 에피소드 1 레이서

토너먼트 모드의 2인 동시플레이

한대의 머신을 2명이 조작하는 모드가 발견되어 이를 소개한다. 방법은 본체에 1P와 3P에 패드를 설치한 후 토너먼트 모드에서 NEW파일을 선택한다. 그리고 이름을 입력할 때 Z를 누르면서 'RRDUAL'이라고 입력한 후 종료를 누르면 된다. 성공했다면 화면 우측하단에 OK라는 글자가 나온다. 중요한 것은 Z를 계속 눌러야한다는 것이다. 입력은 L버튼을 사용하지. 그것으로 끝. 평소대로 이름을 입력하고 게임을 즐기면 된다. 친구들과 재미있게 협동플레이를 해보자.



조작법

2개의 방향키를 동시에 ↑로 조작하면 액셀, ↓으로 하면 브레이크, 1P패드의 ↓은 좌측 커브, 3P패드의 ↓은 우측으로 커브이다.

목장이야기 2

카렌의 애정도를 최대치로 올려보자

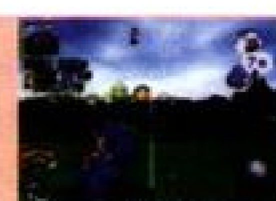


이 게임에는 시계기능이 내장되어 있는데 그 시계를 자유자재로 움직여 게임을 빨리 진행시킬 수 있는 방법을 공개한다. 특유의 아기자기함으로 인기를 끌고 있는 「목장이야기 2」. 카렌의 애정도를 최대치로 올리는 방법이 있어 소개해 본다. 하지만 이 비기는 절대 공짜가 아니다. 피나는 노력 끝에 빛이 있다니! 우선 자신의 개를 데리고 카렌이 있는 곳에 간다. 그리고 개를 보여주며 대화를 하면 애정을 표시하는 하트마크가 점점 변해간다. 단 횟수가 장난이 아니다 (40, 50회는 해야한다). 카렌의 사랑을 얻기 위해서라면 버튼 노가다는 필수!

마리오 골프 64

캐릭터의 변신은 무죄!

캐릭터의 색이 바뀌는 컬러풀한 비기. 이것은 모든 모드에서 사용할 수 있으며 매우 단순한 입력법을 자랑한다. 캐릭터 선택시 C버튼을 눌러 보라.


▲ 단순히 컬러만 바뀐다

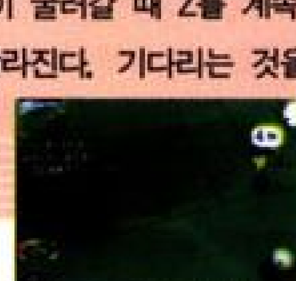
캐릭터의 방향이 바뀐다

캐릭터들은 모두 오른손잡이였단 말인가? 아니다. 간단한 키 입력으로 방향을 변화시킬 수 있다는 사실. 캐릭터 선택시 L버튼을 눌러라. 그러면 열릴 것이다. 아니 바뀔 것이다.


▲ 코스의 공략법이 바뀐다

볼을 빨리 굴려라

어떤 모드라도 좋으니 샷을 하고 볼이 굴러갈 때 Z를 계속 눌러라. 그러면 굴러가는 모션이 빨라진다. 기다리는 것을 싫어하는 유저에게 반가운 비기.



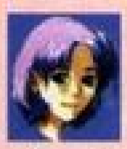
두근두근 구구리열



공부는 중요합니다. 고등학교 시절의 하루는 어른이 되고 나서의 한 달보다도 훨씬 더 귀중한 나날이니까요.
-from 그와 그녀의 사정 -원제 彼氏彼女の事情- 주인공 유키노의 아버지 히로유키와 학생 주임 선생님 카와시마와의 대화 중에서-
요즘 뜨고 있는 애니메이션의 한 대사입니다. 짧은 이 두 문장을 힘겹게 끙끙대며 젊은 날을 고민에 파묻혀 사는 이들에게 전합니다.

[redacted]

하이루? 구구리 누님
이곳 인제의 여러 오락실 가운데 우리들이 자주 찾는 '열린 오락실'이란 곳이 있어요. 그 오락실의 주인아저씨는 우리에게 아주 잘해주시는데, 매번 오락실에 가면 재미있게 오락하라며 돈 몇 백원을 건네주세요. 글구 군인 아찌들 오면 커피도 타주는 등등 서비스 캡빵이에요. 하지만 지금 주인아저씨는 마음 고생을 많이 하고 계신답니다. PC방이라는 곳 때문에 아저씨의 고객 대부분이 PC방으로 발길을 옮겼습니다. 전 양심적으로 PC방은 잘 가지 않습니다. 왜냐하면 나를 매번 반기는 「철권3」, 「킹오파98」이 있기 때문입니다. 게다가 이곳에서는 물론 최고의 실력을 가지고 있구요. 그리고 저도 N64보유자랍니다. 누나 열린 오락실 주인아저씨께 희망을 드리는 말 한마디만 부탁해요. 그럼 몸 건강하시고요!



안!신!영! 이슬이 가득 차 있는 촉촉한 숲 속, 잔잔한 호수가 있는 그런 영화 속의 주인공 같은 이름을 지니셨군요. 그냥 제 느낌이 그렇다는 거고요. 신영군은 여전히 열린 오락실이 열리기만 하면 변함없이 그곳으로 향하고 있겠죠. 그리고는 폼나게 「철권」, 「킹오파」로 오락실 분위기를 제압해버리겠죠. 어쩌면 저보다도 신영군이 침울해 있는 오락실 분위기를 화~~~와 바꿔 주인 아저씨의 웃음을 다시 찾아드릴 수 있을 것 같은데, 어떻게 하나구요. 먼저 신영군의 격투게임 실력을 더욱더 연마해 도전장을 내거나 반드록 하세요. 단 장소는 열린 오락실!! 이때 자칫 패싸움이 일어 날 수도 있으니 행동은 항상 신사답게 하는 거 잊지 마시구요. 하루아침에 예전으로 돌아갈 수는 없지만 그래도 노력의 결실은 맺어지는 법! 사실 몇 달 사이에 PC방이 무지막지하게 들어서는 바람에 열린 오락실뿐만 아니라 모든 비디오 오락실이 울상입니다. 그래서인지 요즘 그래도 여유가 되는 오락실은 완전 분위기를 바꿔 끝내주게 변신을 시키는가 하면 사정이 어려운 오락실은 당연 문을 닫거나 업종 변경을 해버리더군요. 하지만 누나 욕심 같아서는 열린 오락실은 절대 문 닫지 말고 열려 있길 바랍니다. 이건 누나의 욕심이자 바램이며 아직도 PC게임 못지 않게 비디오게임을 찾는 이들이 많다는 것을 주인 아저씨도 아셨으면 합니다. 어디까지나 한번씩 몰아치는 폭풍우 같은 즉, 그냥 지나가는 봄이라 생각하시면 편하실 겁니다. 깊은 역사를 지닌 오락실이 너도나도 해보겠다고 나서는 PC방을 겁내서야 되겠습니까? 열린 오락실의 주인 아저씨! 어깨 힘 주시구요. 예전처럼 서비스 만점의 캡빵 좋은 오락실을 유지하시길 진심으로 바랍니다. 이 다음에 제가 찾아가도 공짜로 시켜 주실 거죠, 커피도요?

[redacted]

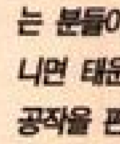
안녕하세요! 구구리님, 군바리 섭! 끈질기게 구리님께 인사드립니다! 오호~~면회실에 새로운 게임이 들어왔다고 하길래 고참 꼬드겨 면회실로 갔습니다. 참고로 저희 부대에 유일하게 게임기기 있는 곳은 면회실뿐입니다. 단 기계는 3대~4대 정도!! 오~~이건 무엇이더냐? 하우스 오브 더 데드? 이 게임을 군 안에서 즐길 수 있다니…. 밖에선 취급도 안 하는 기종이지만, 「철권2」와 80년대 횡스크롤 게임만 하던 군바리들에겐 쌍수를 들고 환영할 일! 단연 인기 캡입니다. 2P건의 조준이 엉망인데도 언제나 2인 플레이. 후후훗! 저희들 차례…. 전 2P…. 고참이 미워~~잉. 헉!! 어느새 즐기다보니 동전이 하나도 없습니다. 판당 100원, 2000원을 바꿔갔는데…. 흥! 오늘만 날인가? 앗! 내일 또 오긴 힘들군 이런…. 아쉬움을 달래며 돌아왔습니다. 밖에서 상당히 게임을 즐겼는데 군대오면 못할 거라 내심 걱정했는데…. 흠! 군대 참 좋아졌습니다. 구구리님도 한번 군대에 와 보시지 않으시렵니까? 후후, 근데요~~저 같음 절~~대~~루 안 와요…. 수고하세요.



오락실에서는 2편이 한참 가동중이죠? 저도 가끔씩 가서 시원하게 팡팡 날려보곤 합니다. 그런데 군대에 그런 게임이 들어와도 되는 건가요? '군인=총'의 등식은 어느 정도 이해가 가지만 적군을 잡아야할 군인들이 좀비 잡는 게임에 빠져도 되는 건지 의문이네요. 아마도 결정권을 가지신 높은 분이 '사격'이라는 요소에 초점을 맞춰 그런 게임을 들여놓으신 모양이군요. 그런데 군인 월급을 모두 쏟아 부으며 즐기다가 진짜 총을 쏴야할 때는 어쩌려고 그래요? 적은 쏘지 않고 적군 시체만 쏜다던가(좀비는 어차피 시체니까), 총알이 떨어지면 총구를 위로 향하고 방아쇠를 당기거나, 총에 맞으면 동전을 찾게 되는 일이 일어나지 않을까요? 뭐든지 '~다워야' 하는 법이죠. 쉬는 시간 짬짬이 즐기는 거야 상관없겠지만, 없는 틈을 내서라도 면회실 갈 일을 만드는 것은 '천인공노할' 일입니다. 그렇게 오락에 혈안이 되어 있는 군대라면 가보고 싶은 마음이 조금도 안 드네요. 글쎄… 열심히 복무중인 군인들이 가득한 부대라면… 면회 한번 정도는 갈 수 있죠. 그런데 내가 가서 기뻐할 부대가 있을까요?

[redacted]

안녕하세요. 구구리님. 전 파워에 불만이 있습니다. 이번 달 파워가 우리동네만 그런지 몰라도 늦게 나왔습니다. 7월 30일에 서점에 가봤더니 아저씨가 아직 안나왔다고 하셨고, 다음날도 마찬가지였습니다. 다른 M잡지와 L잡지는 나왔는데 파워만 나오지 않아 왜 그러냐고 물었더니 아저씨 왈 "아! 그 파워기자들이 휴가라서 늦게 나올 꺼"라고 말씀하셨습니다. 그래서 이틀 위인 8월 3일에 가보니 역시. 아저씨 왈"파워 늦게 나오니께 다른 거 사봐라"고 하셨어요. 그러나 저는 파워를 사랑하기에 기다려서 그 다음 날 다시 갔죠. 드디어 파워가 등장했고 마지막 남은 한권을 제가 샀습니다. 다음달에는 제발 빨리 나왔으면…. 누나 이번 달 파워를 보니 '돌핀'에 관한 기사가 있던데 돌핀은 그 어떤 게임기 보다도 강할 것 같습니다. 더구나 패드가 GB의 역할을 한다는 것은 상상을 초월할 일입니다. 누나 힘내시구요 그럼 이만. 휴가 가셨다면 이야기 좀 들려주세요.



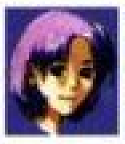
저희 책도 7월 30일에 나왔는 걸요? 아마도 경남까지 저희 책이 도착하는데 시간이 걸렸던 모양이죠. 그런데 3일까지 동네 서점에 나오지 않았다는 건 좀 심하네요. 아마도 책을 그곳까지 운반하는 분들이 뭔가 실수를 하셨거나 게을렀던 탓이겠죠. 아니면 태운군이 게임파워를 보지 못하게 하려고 외계인이 공작을 편 것은 아닐까요? 맞아요. 그게 제일 확실하겠네요. 태운군은 외계인에게 속은 거에요. 왜 신문광고 중에 나오잖아요? 우리가 익히 알고 있는 여자 연예인이 사실은 외계인이었다는 얘기가…. 외계인에게 지구를 정복당하기 전에 태운군도 정기구독을 신청하는 게 마음 편할 거 같네요. 휴가라고요? 서점 아저씨는 도대체 무슨 말씀을 하신 걸까요? 저희가 휴가를 가서 늦게 나오다니? 도무지 이해할 수가 없는 발언이네요. 저희는 매달 말일 책을 내고 있어요. 그것 때문에 얼마나 많은 밤샘 작업을 하는지 아세요? 잉잉 억울해라. 서점 아저씨에게 이 한 마디를 전해주세요. "거짓말 자꾸 하면 제 코가 석자에요!"

-유치가 극에 달한 날-

[redacted]

구구리님 안녕하신가요? 저는 별로랍니다. 왠지 모든 이들이 저를 마구마구 왕따시키는 것 같고 모두가 제 곁을 떠나려 한다는 생각이 제 머릿속을 덮고 있습니다.

제가 늘 의지하던 아가박님도 제 친구 정록이, 종현이도 이사가버리고 이야기도 하지 않습니다. 그리고 제일 큰 충격은… 구구리님 혹시 6월 17일경 뉴스를 보셨나요? 그 당시 창원에서 한 중학교 1학년생이 아파트 옥상에서 뛰어 내린 사건을 기억하시는지? 바로 그 친구가 제 친구랍니다. 알게 된 것은 그렇게 오래 되지 않았지만 꽤 정이 들었던 친구였는데. 누나 제 마음을 좀 달래주시면 안되나요. 부탁입니다. 그럼 이만.



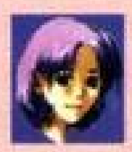
성민군과 누난 첫 만남은 아니죠? 누난 머리가 절대로 좋은 편이 아닙니다. 그래서 단순히 외워야 하거나 무작정 기억해야하는 것은 절대 불가능합니다. 하지만 어떠한 것이던 머리가 아닌 마음으로 기억을 해두면 그 일은 그때 받은 느낌 그대로 평생을 갈 수도 있습니다. 왜 이런 말을 하나구요? 누나도 지금 성민군과 같은 그 나이의 기억이 떠올라서입니다. 묻어두었던 기억이었는데, 성민군과 그때의 제 심정이 같을 것 같아 조금이나마 위안이 되었으면 하는 바램에서…. 누난 아직 인생을 그렇게 길게 살지는 않았지만 그래도 나이에 맞지 않게 겪어야 될 일 아직은 경험하지 않아도 될 일 등등 수많은 일들이 가슴속에 파묻혀 있답니다. 때론 그런 괴로움 때문에 지금은 왕따라는 그럴듯한 용어가 있긴 하지만 누나가 세상에 이유 없는 반항을 할때는 그냥 지옥 같은 외로움과 고통이었습니다. 그 외로움의 끝은 홀로서기더군요. 성민군! 누나에게는 둘도 없는 소꿉친구이자 중학시절까지는 단짝이었던 정말 이쁘고 착한 친구가 있었습니다. 그 친구는 어느 날 갑자기 절 두고 갔습니다. 하루에도 수십 번 찾아다녔던 그 친구가 말이죠. 죽음의 이유는 괴로움 때문이래요. 지금 생각하면 철없을 것 같은, 어리다면 어린 나이인데도 불구하고 뭐가 그렇게 괴로웠는지 달랑 저에게 편지 한통만 남겨놓은채. 하지만 누난 지금 성민군 또래친구들의 마음을 충분히 이해합니다. 아무리 성인이 되고 어른이 된들 그들 역시 그 당시 그런 고민 그런 고독에 휩싸여 청소년 시절을 겪어왔음에도 불구하고 어른들의 사고만을 고집하고 이해하지 않으려는 심술 아닌 심술을 보면 부정하고 싶으면서도 때론 이해가 가는 점도 있답니다. 이 말은 뭐라 설명하기에는 곤란하군요. 성민군 역시 몸으로만 느끼고 마음으로 수긍을 할 수 있을 날이 오리라 봅니다. 누난 그 후로도 몇 번 더 죽음으로 인한 이별을 맛보았습니다. 근데 그때마다 누난 마음속에 다가오는 건 슬픔도 있었지만 그것으로 끝나지는 않았습니다. 인간이란 존재가 비록 더불어 사는 존재이고 누구에 의한 죽음일 수도 있지만 그전에 자기 자신에 대한 확고한 의지와 세상 살아가는데 필요한 용기가 있다면 하나뿐인 소중한 생명을 저렇게 버리지는 않을텐데 라는 생각도 듭니다. 솔직한 요즘 현대인들 많이 나약해진 것 사실이니까요. 성민군 이해가 될지는 모르겠지만 누난 성민군 스스로 왕따를 당하고 있다는 그 생각은 버렸으면 좋겠네요. 어찌 보면 겉으로는 좋아 보이는 주위 모든 사람들도 제각각 왕따를 당하고 있다고 여길 수도 있어요. 하지만 성민군에게는 그걸 입밖으로 이야기 할 수 있는 용기를 가졌으니 얼마나 다행이에요? 누나 말 이해하죠? 그럼.

[redacted]

구구리 누님 안녕하신 게라? 지는 구구리 누님을 이순신 장군 다음으로 존경하는 순진한(?)고3 소년이요! 제가 이렇게 펜을 든 이유는 구구리님의 간절한 호소(어떤 것이라도 좋으니 좀 보내달라는…)를 듣고 누님을 기쁘게 해 드리기 위함입니다. 잠시 제 소개를 하자면 초등학교 2학년때 재믹스를 가지고 놀았고, 5학년때 슈퍼 닌텐도와 사귀어 즐거운 시간을 보냈고 올해 N64를 구입한 Old Gamer라면 Old Gamer인(한 마디로 시대에 뒤떨어진)Gamer입니다. 이제 같이 보낸 사진에 대해 설명 드릴게요. 사진 중에 두놈이 서서 설치는 거 있죠. 그 중 방패(쓰레기통 뚜껑)와 망치를 들고 있는 분이 저구요. 야구 방망이들고 설치는 놈이 Lina라고 하는 놈입니다. 다른 사진에서 서서 손가락으로 누워있는 놈을 가리키며 웃고 있는 놈도 그놈이죠. 누워있는 짜식은 느끼맨인데 우리의 밥이죠. 사진 찍은 장소는 S고 방송실(참고로 S고는 이 동네에서는 공부 좀 한다고 알아주는 학교인데 진정 학생들은 이런 짓을 밥 먹듯 하죠. 아마 SM이나 로리콘도 이 지역에서 가장 많은 학교일 겁니다). 구구리님! 휴가 다녀오셨는지요. 우리는 4일(방학 통틀어, 일요일도 없습니다)이라는 엄청난 방학이 폭우와 태풍으로 떠내려가 버렸습니다. 그래서 집에 짱 박혀서 호러영화만 8개, 전쟁영화 3개를 보고 이리 뒹굴, 저리 뒹굴 하며 방학을 보냈습니다. 혹시 「이블 에드」나 「데드 얼라이브」라는 영화를 보지 않으셨다면 적극 추천합니다. 자, 마지막으로 제 친구들 욕 좀 하겠습니다. 8월 5일이 제 생일이었거든요. 근데 이 녀석들이 돈을 모아 N64팩을 사준 겁니다. 거기다 몽둥이 세례, 크림세례까지 퍼부어 주더군요. 이 자식들 너무 고마워요. 부디 제가 보낸 마음으로 갈증을 해소하시길 바라며 이만 줄입니다. 100일만 참으십시오. 제가 POWER편집실로 쳐들어가 누님의 갈증을 싹!!! 없애 드리겠습니다.







이순신 장군 다음으로 절 존경한다는 순진한 소년 민우군? 그 말을 곧이곧대로 믿는 순진한 소녀인 나! 우~웩. 요즘도 그런 짓을 자주 즐기시나요? 아님 「이블 에드」나 「데드 얼라이브」의 장면묘사에 열을 올리나요? 누난 결코 민우군을 사연으로부터 받는 느낌 그대로 받아들이지 않습니다. 즉 구구리를 존경하는 인물이라면 그 인물 역시 존경받아야하는 인물이기에 전 벽에 머리를 박으면서 주위의 말에 부정하며 믿으려 합니다. 근데 사진 속의 분들은 절 혼란스럽게 하는군요. 쓰레기통을 방패 삼아 그것도 사진기를 의식한 표정관리와 잡은 폼. 민우군 왜 절 혼란시키는 겁니까? 구구리 입술을 깨물며 '오늘도 민우군은 친구를 위해서 상대역이 되어주는 걸거야' 라며 그 말을 위안으로 삼고 지냅니다.

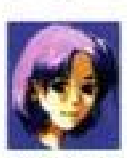
시점 전환!!! 누난 호러영화를 그다지 좋아하지 않습니다. 왜 난 호러영화만 보고 나면 내 꿈엔 내 주위 모든 사람들을 그 영화 속에 등장시켜 피보게 하는지 모르겠습니다. 당연 전 배우가 아닌…아니 배우가 모자라면 때론 등장도 합니다. 그것도 비참하다 못해 완전 구겨진 스타일로!! 이건 100% 진담입니다. 고로 누난 주위사람들을 위해 감독되길 포기합니다. 이상 구구리는 할 말 다했습니다. 이제부터는 민우군이 쳐들어 올 날만 세고 있겠습니다. 근데 며칠부터 시작해야하나? 99, 98, 97, 96~~~~~~~~80!!

[redacted]

992누나께

안녕하세요, 992누나. 글재주도 없는데 누나의 그 보랏빛 머리에 반해 그만 이렇게 일을 저지르는군요. 아! 제 소개를 깜박. 전 누나의 스토커(?) 경상도 머슴아 성창열입니다. 파워랑은 오랜 사이죠. 챔프에서 파워로 변모(?)할 때까지 쭉 봐왔으니까요. 누나, 전 사실 PS유저에요. 하지만 GB도 있다구요. 비록 구형이긴 하지만. 요즘은 GB컬러에 대한 꿈만 꾸고 있습니다. 누나 전 방학을 이용해 일본어를 배우고 있답니다. 하지만 결코 쉬운게 아니네요. 그 글자가 그 글자 같고 첨할 땐 무지하게 헷갈려서 지금 끝장을 보려하고 있어요. 누나는 일본어 잘 하시죠. 언제 한번 만나 일본어로 대화를 해보고 싶어요. 누나 다음에 또 이야기 적어 보내도 되지요. 설마 GB구닥다리 가지고 있다고 왕따시키시지는 않겠죠. 헤~~그럼 안녕히!!!



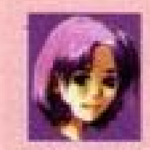


아 속상하네요. 내 별명은 숫자로 표시되는데 창열군의 이름은 숫자로 쓸 수가 없어서…. 아니다 맨 끝이 '열'이니까 10군이라고 불러야지! 생각해 보니까 쉽군(10군). 음 그런데 정말 미안하게 됐어요. 그림 속에서의 제 머리카락이 보라색이라서 정말로 보라색인줄 아셨나본데, 사실 제 머리는 기본 검은색에 가끔씩 갈색, 그리고 폼생폼사 탓에 드라이에 지친 갈라진 머리카락이 때론 금발로 보이는 그런 헷갈리는 머리색으로 구성되어 있습니다. 이제 날 잊어줘요~. PS를 가지고 있다고 해서 제 편이 되지 말란 법은 없죠. 걱정 말고 계속 사연 보내도록 해요. 그·런·데 '구닥다리 GB'라뇨? 우리나라에만 해도 얼마나 많은 GB매니아가 있는 줄이나 알고 그렇게 말하는 건가요? 우리나라에는 무려 이이이~~만~~큼에 달하는 GB매니아들이 있다고요. 그 사람들이 하루에 쓰는 화장지가 지구를 27바퀴나 돈다는 조사결과도 나와있듯이 말이죠. 10군도 GB유저라면 '손에 들고 다니는 간편함'과 '휴대 게임 이상의 즐거움'을 주는 GB를 '구닥다리'라고 표현해서는 곤란해요. GB던 그냥 액정 게임기던 자기에게 즐거움을 줄 수 있다면 최고의 게임기인 셈이죠. 앞으로도 GB에 계속해서 '구닥다리' 자를 붙이고 다닌다면 그때야말로 10군을 왕따시켜야 할 것 같은 불길한 예감~! 그런데 생각해 보니 '구닥다리'도 구씨네요. 종씨한테 너무 심하게 한 거 같아서 미안…. 하지만! 어쨌든! 구닥다리는 삼가해 주길!

[redacted]



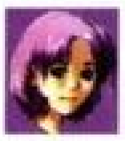
누나 HELLO?
와우~구구리 누나 차므로 오랜만이에요. 한동안 누님께 편지를 못썼는데 그렇다구 삐진건 아니죠? 음 …암튼 누나. 저두 방학을 기회 삼아 머리에 POINT를 줬답니다. 보라색으로. 원래 파란색이었는데 색이 빠지면서 보라색으로 변했답니다. 누나 전 며칠전 끔찍한 경험을 했습니다. 제 친구 녀석이 병원에 입원해서 병문안을 갔습니다. 주사를 맞으러 가는데 함께 갔죠. 간호사 누나가 잠시 기다리라 그러고는 응급실로 들어갔습니다. 친구와 나는 그냥 여기서 맞나 보다 하고 따라 들어갔죠. 근데, 이게 웬일? 들것에 아줌마인지, 아저씨인지 잘 알아볼 수 없는 사람이 핏기하나 없이… 시체였죠(꿀꺽…). 저와 친구는 충격을 받아 움직일 수도 없었습니다. 간호사누난 얼른 천으로 시신을 덮고는 밖으로 데리고 나갔어요. 간호사 누난"야! 기다리랬잖아! 못 볼걸 봐서 어째니." 충격적이긴 했지만 전 그땐 머리속에 나쁜 생각이 돌구있었습니다. 그 시신에게는 굉장히 죄송한 말이지만, 전 그때 「바이오 하자드」의 좀비를 생각했답니다. 금새라도 일어나 제 목을 물 것 같은 조~~~오~~~~옴~~~~비…. 어쨌든 무더운 여름에 아찔한 경험. 나름대로 의미 있었다구 생각해요. 무더운 여름에도 오로지 파워를 만들기 위해 허벌나게 고생하시는 구구리누나에게 파이팅, 팅, 팅!!을 외칩니다.



구구리가 또 한 뻑잡한다는 걸 창욱군이 미처 몰랐군요. 머리에 보라포인트주면 답니까? 한때는 창욱군의 사연 속에 가끔씩 등장하는 깜찍한 컷과 멋지다면 멋진 그림으로 마음을 달래기도 했는지 언제부터인가말이야 소식이 뚜!!욱. 이건 배신이야 배신. 근데 포인트 준 머리는 왜 모자로 가렸답니까? 보라머리 구구리 앞에서 그 보라는 빛을 보지 못하나? 요즘 누난 또 다른 변신을 계획하고 있는데 마땅한 아이템이 떠오르질 않아요? 하지만 변신은 하고파~~~~~~~~~~~라. 창욱군 제가 오싹한 이야기 하나 해드릴께요. 시신을 봤다니 하는 이야긴데 혹시 알고 계세요. 이건 누나도 직접 경험한 실화입니다. 사람이 죽기 바로 전에는 금방 죽을 것 같은 사람도 한 순간 거짓말 같이 정상인이 되었다가 눈을 감는다고 합니다. 이때 가끔 그 죽음을 지켜보던 사람은 기적인가? 라고 여기다가 곧 죽음을 받아들이죠. 그리고 이미 사람이 죽은 후 짜여진 관에 시신을 옮길 때도 다시 한번 시신이 벌떡 일어난답니다. 그때 그 시신과 눈이 마주쳐서는 절대 안 된다고 하죠. 이유는 귀신이 들린다 하는데 그건 잘 모르겠습니다. 누나가 저희 큰할머니의 시신을 앞에 두고 있을 쯤에는 「바이오 하자드」같은 거 들어보지도 등장하지도 않았으니 시신을 보고 좀비라고 생각한 적은 없습니다. 다만 집안에 어른이 아무도 안계시는 상황에서 제가 죽음을 맞이해야 했기에 두려움 보다 슬픔뿐이었습니다. 꽤 긴 시간이 흐른 후에야 모든 상황은 수습이 되었고 전 방 구석 모퉁이에서 퉁퉁 부은 눈으로 바라 볼 수밖에 없었습니다. 제 기억으로는 아주 추운 겨울이었는데, 시신 앞에 우선 병풍을 쳐 둔 채 그 뒤에서는 시신에 알코올을 바르고 수의로 이쁘게 갈아 입히고 하는 과정에서 시신이 벌떡 일어났다 다시 누웠나 봅니다. 그 순간 주위에 모든 사람들의 긴긴 통곡은 시작되지요. 창욱군에게 너무 싸늘한 이야기가 되었나요. 제가 떨리는 걸 보니 이제 가을이 다가왔나…

[redacted]

누님 안녕하세요. 어느 날 제 앞으로 편지가 왔더군요. 이름이 거꾸로 되어 있어 이상하게 여기면서 봉투를 뜯었습니다. 편지 내용은 '행운의 편지'라며 이 내용을 복사해서 28사람에게 한통씩 보내면 3년동안 운이 좋고 그렇지 않으면 3년 동안 재수가 없다더군요. 보낸이에는 아무런 표시도. 전 그냥 꾸겨 버렸습니다. 그런 일이 있은 며칠 후 친구들과 놀러가기 위해 준비를 끝내고 출발을 하는데 빗방울이 떨어지더니 빗줄기가 굵어져 다음주로 미뤘습니다. 그런데 다음주가 되니 이젠 태풍이 올라온다더군요. 그래서 그냥…누나. 제 주위에 계속해서 이상한 일이 벌어지기 시작했습니다. 튼튼하게 잘 뛰어 놀던 토순이가 갑자기 앞다리를 못써 기어다니고 눈 앞부분이 빨개지더니 끝내 앞을 못 보게 되었습니다. 그리고는 다음날 죽었습니다. 동생이 많이 울었습니다. 3개월 동안 정성을 다해 키웠는데, 이렇게 불길한 일이 계속되다보니 그 행운의 편지가 생각나더군요. 제가 무시를 해버려 토순이를 죽게 거 같아 속상합니다. 나 때문에 소중한 목숨을 잃었으니… 그 편지대로라면 3년동안 재수가 없을 거라 했는데 누나 전 어떻게 되는 거죠? 너무 속상해요. 만남은 곧 이별을 예상한다고 합니다. 저에게 있어서 토순이도 그런 거겠죠. 언젠가는 구구리 누나와 저도 헤어질 날이 있겠죠. 그럼 이만.

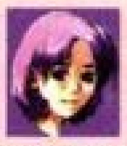


희만군. 행복한 줄이나 아세요. 얼마전까지만 해도 행운의 편지는 절대 복사해서 보내면 안 된다는 엄격한 규칙이 있었어요. 저희 때도 가끔씩 행운의 편지가 배달되곤 했는데 그걸 받은 친구들은 한 장 한 장 열심히 베껴 쓰더군요. 불상해서 도와주려고 하면 절대 안 된다고 하더군요. 자기가 직접 쓰지 않으면 불행이 찾아온다고. 그러면서 끝내 자기 손으로 마무리를 짓더니 누군가에게 열심히 보내더라고요. 그런데 문득 그런 생각이 들더군요. 모든 사람이 행운의 편지를 받고 '답장 쓰기'를 했다면 지금쯤 우리나라 사람들은 모두가 한번씩 행운의 편지를 받았어야 하지 않을까요? 그리고 계속해서 불어나는 행운의 편지 때문에 오전 10시부터 오후 2시까지 '행운의 편지 쓰는 시간'이 제정되었을 수도 있겠죠. 하지만 전혀 그렇지 않다는 것은 희만군이나 나나 알고 있는 사실이잖아요? 아마도 중간에 있는 어느 사람인가가 '이런 미신에 낭비할 시간이 없다'고 생각한 거겠죠. 기하급수적으로 늘어나야 할 행운의 편지가 그다지 확산되지 않았고, 룰도 많이 완화된 것을 보니 아마도 그 편지를 무시한 사람이 더 많았다는 뜻이 되겠네요. 그럼 지금쯤 세상은 불행의 도가니? 얘기가 좀 복잡해 졌는데 '행운의 편지'는 어디까지나 '행운의 편지'라는 말이에요. 행복과 불행은 편지가 가져다주는 게 아니라는 거 하나만 짚고 넘어가자고요. 토순이가 세상을 떠난 것이나 태풍이 온 것은 행운의 편지와 아무런 상관이 없어요. 저~얼대로! 그런 일로 고민할 시간이 있으면 남들보다 훨씬 적게 살다간 '토순이'가 좋은 곳으로 가기를 빌어보는 게 좋을 거에요. 진정한 행운의 편지는 재미있는 이야기가 살아 숨쉬는 여러 독자들로부터의 편지가 아닐까… 그런 생각도 드네요. 이런 행운의 편지가 있는 한, 저는 계속 여러분 곁에 있을 거에요. 그럼 이만~

[redacted]

992누나 오늘도 씁니다.
여름엔 불이 많이 납니다. 불이 나면 119로 연락해 주세요. 그리고 게임파워가 너무 잘 됩니다. 두근두근 구구리얼로 편지 쓰시려면 즉시 992로 연락하세요.
이상 공익광고 협회였습니다.
재밌죠? 또 해드릴께요. 이번엔 게임파워 광고!!
여러분 게임을 알고 싶으십니까? 그러면 게임파워를 구입하십쇼. 단돈은 아니지만 가격은 6,800원. 재미, 감동, 보면 압니다. 게임파워!! 게임의 파워에 대해 알고 싶은 분은 게임파워를 사시고 게임의 힘에 대해 알고 싶은 사람은 사지 마십쇼!! 이상 구구리 협찬 광고였습니다. 무지 재밌죠? 오늘은 이것으로 끝!!!

-재12-



재12(재일이?)군!! 제가 팔리는 꼴 보고 싶어 이러십니까? 지금도 위태로움을 맞보고 있구만 아무리 구구리가 잘 났기로소니 이런 식으로 표를 내면 제 입장이 곤란하죠. 게다가 광고까지!!(내심 기뻐 입이 귀에 걸려 있음). 근데 여름도 다 지나가는데 찌끔 썰렁함은 자제를 해 주시길 간절히 바랍니다. 그런 의미에서 다음에 다시 한번, 말 안해도 알죠?????

누난 재12군의 정성에 감동했습니다. 재12군의 편지는 눈감고도 찾을 수 있을 지경. 가장 손에 두툭하게 잡히는 건 백발백중이니. 근데 그거 아세요. 사연 양으로 따지자면 가장 간단하다는 걸. A4용지를 집에서 찍어내나요? 아니 한 장에 적어도 될 양을 글 포인트 20~30로 확대해 5~6장에 적어 보내면 어찌자는 겁니까. 절약! 따라해 보세요. 아껴야 잘 살지!! (78번 복창!!) 그래도 누나에 대한 정성이 가륵해 봐 줍니다. 매일매일 편지 보내기도 참 힘들텐데, 존경합니다. 게다가 누나가 좀 유명하죠? 지도에까지 누나 구역이 있으니? 아이디어 GOOD!!입니다. 그럼 이만!





▲ 토순이의 명복을 빕니다

DDR, 오락실의 르네상스를 열다!



[허우진 기자]

요즘 오락실에 나가보면 예전과 많이 달라졌다는 것을 느끼게 된다. 예전엔 아무리 깨끗하고 시설이 좋더라도 오락실은 10대, 20대의 남자들만 우글거리는 곳이었다. 하지만 요즘엔 교복입은 여학생들도 흔히 볼 수 있고 3, 40대의 아저씨 아줌마들, 심지어 나이 지긋하신 노년층 부부도 어렵지 않게 접할 수 있다. 오락실의 지향점, 이른바 '온 가족이 즐기는 놀이공간' 에 조금씩 접근해가고 있는 것이라 봐도 좋을 듯하다.

그렇다면 그 변화의 주역은 누구일까? 나는 DDR을 꼽고 싶다. 물론 비트 매니아, 펌픈뮤직, Ez2Dj도 많은 여학생들이 교복차림으로 오락실에 들리게 만들었지만 '변화' 라고 부를 만큼 대단한 것은 아니었다. 그러나 DDR은 경우는 달랐다. DDR은 여학생뿐만 아니라 오락실과는 상관없다고 생각되던 '어른' 들의 발길을 오락실로 돌리게 했다. '질 낮고, 노는 애들만 가는 곳' 이라고 생각하던 모범생들도, '그저 애들 코묻은 돈 훑어먹는 곳' 이라고 생각하고 오락실에 눈길 한번 안 주던 어른들도 빵빵한 사운드에 맞춰 껑충껑충 뛰어대는 모습을 보고 그냥 지나칠 재간은 없었던 모양이다. 전에는 볼 수 없었던 풍경은 많은 이들을 오락실 문밖에서 기웃거리게 만들었고 안으로 이끌었다. '오락' 이라 하면 단순히 치고 박고 죽이는 유해한 것이라 생각하던 이들에게 DDR의 풍경은 그야말로 '컬처쇼크' 였으리라.

오락실이 바뀌고 있다. '한 오락' 하는 사람들이 압삽이 쓴다고 얻어맞는 시대에서, 남녀소노 수많은 갤러리들에게 박수를 받고 여중생에게 연락처가 적힌 쪽지를 받는(동호인들 사이에선 '중3어택' 이라고 불린다) 시대가 온 것이[illegible] 비록 모든 오락실에서 볼 수 있는 광경은 아니겠지만 그래도 발전의 가능성을 확인할 수 [illegible] 것에서 희망을 느낄 수 있다. 게임방에 밀려 사라지는 오락실이 아닌 그야말로 '온 가족이 [illegible] 오락실이 되기를 간절히 바란다.

발매까지 카운트다운!

데드 오어 얼라이브 2



발매일은 미정인 채 정보만 조금씩 공개되던 「데드 오어 얼라이브 2」(이하 'DOA2')의 새로운 정보가 공개되었다.

장르	테크모
제작사	대전 격투
발매일	미정

언제 발매될지 많은 팬들의 애간장을 태우는 「DOA2」에 또 한 명의 신 캐릭터가 공개되었다. 하지만 많은 팬들의 염원과는 달리 '남자' 캐릭터가 공개되어 조금은 실망한 감도 없지 않지만…. 새로운 캐릭터 소개와 시스템 정보를 공개한다.

현재까지 밝혀진 캐릭터는 전부 13명



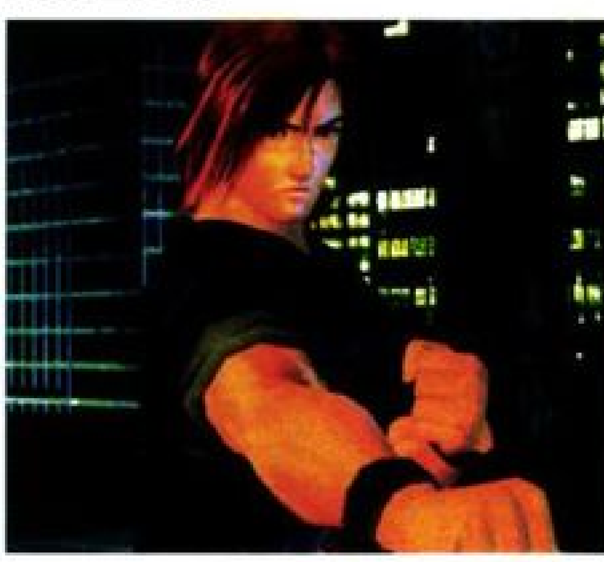
벽괘권(劈掛拳)을 사용하는 '엘레나'에 이어 신 캐릭터가 있다는 것이 판명되었다. '아인'이라는 공수가(空手家)라는 것 이외에는 현시점에서는 아무 것도 알 수 없지만 유파에서 상상해 보건데 찌르기를 주로 사용하는 타격기의 캐릭터라고 생각된다. 이로써 「DOA」부터 「DOA++」까지 8명의 캐릭터에 신 캐릭터 '엘레나', '아인'을 추가한 10명의 캐릭터, 그리고 이전부터 화제가 되었던 '잭'과 '바이먼'의 계승 캐릭터 '레온'까지 해서 모두 12명이 생사를 건 싸움에 참전한다는 사실이 밝혀졌다. '라이도우'는 과연 어떻게 될 것인지…? 그리고 그외 신 캐릭터는…?

3종류의 플레이 모드

현 시점에서 밝혀진 모드는 모두 3가지. 우선 첫 번째가 '토너먼트 모드'라는 것으로 이것은 종래의 1인용 CPU전. 두 번째는 '타임 어택 모드'. 굳이 설명할 필요도 없이 그냥 클리어 타임을 겨루는 모드이다. 그리고 세 번째가 바로 '스토리 모드'로 각 캐릭터가 매번 스토리에 따라 이야기를 전개해 나가는 것으로 CG무비(!)도 볼 수 있다고 한다.











◀ 이 정도 퀄리티의 CG가 리얼타임으로 전개된다



▼ 게임 화면은 이런 느낌이지만… 정작 중요한 태그 모드는 과연 어떻게 될지…?

FPK의 3버튼

타격공격은 P(펀치), K(킥), 두개의 버튼으로 나뉘어져 있다. 이것은 이미 3D격투 게임의 표본이라고도 말할 수 있을 정도로 심플한 구성이다. 당연히 「DOA++」의 계승기나 콤비네이션기를 입력할 때에도 사용된다. 누구나 쉽고 재밌게 기술을 사용할 수 있는 것이 장점이다. 그렇다면 나머지 하나는 무엇일까? 「DOA」의 특징이라면 일단 가장 먼저 떠오르는 것이 홀드버튼(H)이겠지만 「DOA2」에서는 H버튼을 F버튼으로 변경하였다. 이로 인해 가드의 조작이 크게 변해, 종래처럼 레버 입력으로 가드가 가능한 것은 물론 버튼 입력으로도 가드가 가능

해졌다. 기존의 격투 게임에서 가드 방식에 따라 크게 철권식과 버파식으로 분류되던 것을 「DOA」에서는 두 가지의 장점을 모두 소화해 양쪽 유저 모두를 끌어들일 수 있게 되었다.

F버튼으로 상대를 제압한다!

F버튼은 단순한 가드 버튼이 아니라 'F=Free Function'란 의미를 가지고 있는 다기능 버튼으로 여러 가지 기능이 포함되어 있다. 그 역할은 통상의 행동으로는 불가능한 보다 고도의 전략이 수반되는 새로운 기능을 하는 발동버튼이다. F버튼을 이용해 우선 기본 요소가 되는 '가드' 동작에, '디펜시브 홀드(DH)'와 8방향으로 이동할 수 있는 '프리 스텝'의 3가지 요소를 버튼 1개로 사용할 수 있다. 어떤 의미로는 만능 버튼이라고도 할 수 있다. 그 외에도 새로워진 데인저 존 시스템이나 아직까지 밝혀지지 않은 장치 등도 있는 것 같다. 그리고 무언가 특수한 조작을 필요로 하는 것이 아니라 누구나 간단히 사용할 수 있다는 것이 DOA시리즈만의 특징일 것이다.



▶간단하면서도 화려한 기술을 누구나 낼 수 있는 것이 「DOA」만의 장점

디펜시브 홀드(DH)

상대의 공격을 읽었다면 일발역전까지 가능하게 하는 DOA만의 특징, 디펜시브 홀드







그외 이런 화려한 DH가 존재한다. 이 멋진 장면을 사진으로나마 감상하자

프리 스텝

자유도가 월등히 높아진 광대한 스테이지에도 대응할 수 있게 도입된 프리 스텝. 이것은 기존의 '회피'로 사용하기 위한 것이 아니라 스테이지에 준비된 여러 장치가 있는 데인저 존을 보다 적극적이고 전략적으로 활용하기 위한 '위치잡기'의 효과를 극대화시킨 것이다





DOA만의 심플한 조작감은 그대로 두면서 F버튼으로 고도의 전략성을 살리는 것이 관건!!

전략이 바뀐다!?

현재 생각할 수 있는 프리 스텝의 사용처는 상대가 다운되었을 때나 거리가 어느 정도 떨어져있을 때 데인저 존의 위치를 생각하면서 공격방향을 바꾸기 위해 사용하면 좋을 것 같다. 지형을 전략적으로 사용하여 보다 재미있는 게임을 즐기는 것이 프리 스텝의 최대 매력이라고 할 수 있다.



ARCADE

2002년까지 기다리기 힘들다면 ver. 2000을 즐겨라

버추어 스트라이커2 ver. 2000



부드러운 움직임을 자랑하며 아케이드에서 엄청난 인기를 모았던 버추어 스트라이커 시리즈. 이번에는 밀레니엄 특별판 「버추어 스트라이커 2 -ver. 2000」이라는 긴 타이틀을 가지고 모습을 드러냈다. 나오미 기판으로 발매되니 DC로 이식되는 것은 당연지사. 2002년을 기약하며 축구의 열기를 온 몸으로 느껴보자.

장르	스포츠
제작사	세가
발매일	미정

「버추어 스트라이커2」의 버전업판인 이번 작품에는 새롭게 5개국의 축구팀과 스타디움도 2종류나 추가되었다. 그뿐만 아니라 각 팀의 포메이션도 변경되어 새로운 기분으로 플레이할 수 있을 것이다.

추가된 5개국

추가된 나라는 카메룬, 모로코, 노르웨이, 이란, 튀니지 등의 총 5개 팀. 베스트는 아니지만 모두 개성 넘치는 팀들뿐. 특히 카메룬과 이란은 꽤 인지도가 높은 나라이다. 격렬하고 긴장감 넘치는 이 게임에서 그들을 어떻게 조작할지 하나하나 분석해 보자.

카메룬

스피드와 점프력을 살린 역공 플레이가 장점인 팀. 개개인의 능력이 뛰어나 1대1 상황에서는 거의 우세한 경우가 많고 선천적인 신체 능력으로 순발력과 스피드가 아주 뛰어나다. 그러나 선수들끼리 패스력이 약하고 패널트 라인 부근에서 헤매는 경우가 많다. 따라서 수비를 할 때에는 중앙선에서 압박해 볼을 빼앗은 후 재빠른 순발력을 이용해서 역습을 노리는 것이 중요하다. 3-5-2, 5-3-2 시스템을 사용하며 주목 선수는 10, 8, 5, 6번 선수.


▲ 순발력이 뛰어난 카메룬

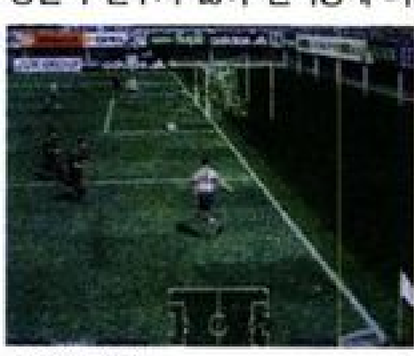
모로코

미드필드인 7번 선수가 게임 메이커로, 리베로인 6번, 그리고 공격수인 11번이 가운데에서 공격을 쏟아 붇는다. 하지만 개인기가 다른 팀 보다 떨어져 패스를 이용한 공격이 주를 이룬다. 리베로 이외의 수비수의 능력이 떨어지는 것도 눈여겨보자. 포메이션은 4-4-2, 3-5-2 시스템이고 7, 9, 11, 6번을 잘 활용하는 것이 승부 요건.


▲ 호흡을 맞추는 것만이 살길이다

노르웨이

장신의 선수가 많아 센터링에 의한 공격이 주를 이루는 유럽의 강팀. 스피드가 뛰어난 선수가 양 날개를 잘 받쳐주기 때문에 플레이를 할 때는 사이드 어택을 이용한 공격이 주가 된다. 때에 따라 스루패스를 이용하여 다각도의 공격을 펼치기도 한다. 4-3-3, 4-5-1 시스템, 7, 9, 11번이 주요선수.


▲ 옆을 노려라

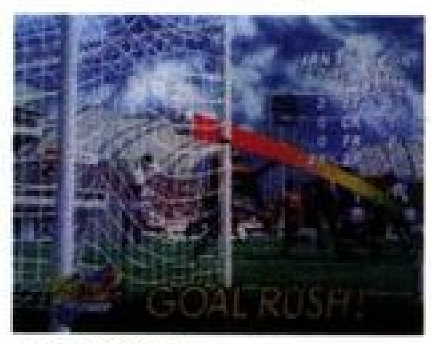
이란

아시아의 강팀 중 하나이며 강력한 공격력을 가진 팀으로 10번과 11번, 그리고 2번의 슈팅력은 베스트라고 불린다. 단, 빈약한 수비수와 선수들의 자리배치가 이 팀의 최대 약점. 열심히 몰아 부쳐 게임을 자신의 페이스로 만들어 가는 것이 승리의 지름길. 4-5-1, 3-6-1시스템, 10, 11, 2번 선수가 우수하다.


몰아부치는 공격력이 장점▶

튀니지

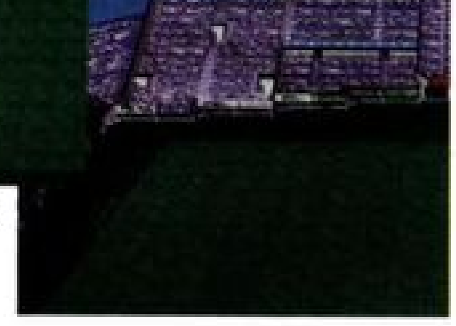
이렇다할 스타 플레이어는 없지만 전체적인 밸런스가 상당히 잘 맞춰져 있는 팀. 개인기는 낮은 편이지만 빠른 스피드로 커버할 수 있다. 다이렉트로 찔러주는 패스를 이용하여 빈 공간을 노리는 것이 주공격이 될 것이다. 단, 능력치는 다른 팀보다 약하기 때문에 모든 선수들의 콤비플레이를 잘 활용해야 한다. 4-4-2, 3-5-2 시스템, 9, 7, 4번을 주목하라.



▲ 밸런스형의 팀

새로운 스타디움


◀ 주위에 있는 나무들이 시원한 느낌을 주는 스타디움. 아마 시외의 풍경이 아닐까?


대규모의 관중석을 ▶ 가지고 있는 스타디움. 관중의 함성 소리가 들리는 것 같다

ARCADE

모험은 계속 되어야 한다

죠죠의 기묘한 모험 - 미래로의 유산 -



인기 만화 「죠죠의 기묘한 모험」의 제 3부를 무대로 해 게임센터에서 인기리에 가동중인 (물론 일본에서) 대전 격투액션 게임 「죠죠의 기묘한 모험」의 최신작이 벌써 등장한다. 그래도 이건 너무 빨리 후속편이 등장하는 거 아니야?

장르	대전격투
제작사	캡콤
발매일	미정

'스탠드'란 원작의 느낌을 대전액션 게임상에서 재현시킨 캡콤의 「죠죠의 기묘한 모험」. 그 인기는 아직도 계속되고 있고(물론 일본에서), 가정용으로의 이식도 결정되었다. 캐릭터와 게임 모드 등이 추가되어 신작 「죠죠의 기묘한 모험-미래로의 유산」이 등장한다.

죠타로 앞에 나타난 새로운 스탠드사

이번 「미래로의 유산」에서는 신 캐릭터가 3명 추가되었다. 새롭게 추가된 캐릭터는 원작에서도 인기가 있었던 권총사 '홀·호스', 아누비스신이 붙어있는 '폴나레프', 그리고 전작의 중간 보스였던 '바닐라·아이스' 총 3명. 물론 죠죠를 필두로 종래의 캐릭터들도 신 필살기를 익혀서 새로운 스탠드사를 맞이한다.

아누비스 이도류 폴나레프

스탠드명: 실버체리옷 &아누비스

아누비스 이도류 폴나레프는 그 이름 그대로 아누비스 신의 스탠드로 검을 지닌 폴나페프가 아누비스에게 조종당하고 있는 모습이다.

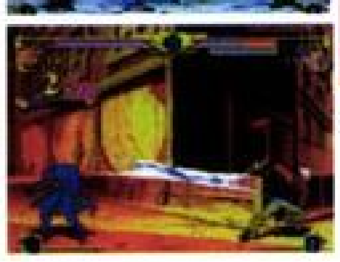
검에 깃든 사신



◀ 물론 폴나레프의 통상기도 사용할 수 있다. 과연 어떻게 사용할지는 미정?



▲ 차카의 기술인 차원참을 날리는 아누비스 이도류 폴나레프



◀ 완전히 아누비스신에게 점령당한 폴나레프. 원래대로 돌아올 수 있을까?

홀·호스 스탠드명: 엔펠러

권총의 스탠드·엔펠러를 가진 홀·호스. 이 캐릭터는 권총에서 발사되는 탄도를 직접 조정할 수 있다. 또한 원작와 같이 파트너를 구성한 콤비기도 사용할 수 있는 것 같다.

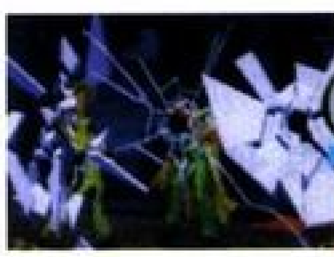
총은 검보다 강하다



▲ 발사된 탄은 조작에 의해 적을 교란시킬 수도 있다



▲ 발사된 총알과 홀·호스 자세의 공격을 시간차를 이용해 공격할 수도 있다







화면을 꿰뚫는 홀·호스의 슈퍼콤보. 권총이 갈라지며 그 파편에서 파트너인 행그도만의 스탠드가…

바닐라·아이스 스탠드명:크림

전작의 중간 보스로 등장해 플레이어를 괴롭힌 바닐라·아이스. 사용하는 모든 필살기는 가능 불능이란 터무니없는 파워를 보여주었다. 그 바닐라·아이스가 많은 신기술을 추가해서 전작과는 전혀 다른 완전한 신 캐릭터로 등장한다.

닥쳐오는 아공간



◀ 이것은 바니라·아이스의 필살기. 전작과 같은 가드 불능은… 아니겠지?



▲ 물론 전작에서는 볼 수 없었던 바니라·아이스 본인의 공격도 추가되어 있다



◀ 스탠드ON상태로 하면 본인의 모습은 사라져 버리는 건가?

신 모드도 추가

이번 작부터 새롭게 추가된 '챌린지 모드'. 이것은 다음 스테이지에 체력과 게이지를 가지고 올라가 차례차례 적과 싸우는 모드. 그리고 그 싸움의 결과를 '죠죠레벨'이란 평가로 판정해 준다.





▲ 게임이 종료된 후 플레이어의 평가가 내려진다



▲ 모드 셀렉트 화면에 다비가 등장. 카드의 선택으로 모드를 결정하자

허우적의 주저리 주저리

여름 휴가로 강원도 산골 스키장을 갔습니다. 거기에 대형 기구가 지상에서 10m나 높이 떠 있게 아닙니까? 절대로 안 된다는 아저씨의 바짓가랑이를 붙잡고 협박과 눈물과 콧물 모든 것을 동원해서 기구에 탔습니다. 와우~. 비행기랑은 또 다른 느낌입니다.
근데 할 일이 없었습니다. 멋지게 침이라도 뱉고 싶었는데(사실은 쉬이~를 하고 싶었습니다 --;;).
어쩔 수 없이 애국가를 멋지게 4절까지 불러 제꼈습니다.
전 우리나라를 너무 사랑하는 것 같습니다.



안녕하세요 허우적 누나. 두달만이군요. 헉! 지금 제 손이 장난이 아니게 퉁퉁 부었습니다. 이번 방학때 시간이 남아서 몇 장의 그림을 그렸는데…. 장갑을 벗고 손을 보니깐 물집이 많이 생겼습니다. 그 물집을 손톱으로 한번에 삭 미니깐 '드드득' 하며 다 터지더군요. 터진 것까지는 좋았었는데 시간이 지나니깐 쓰라려오면서 이 그림까지 완성할 수밖에 없었습니다. 지금은 약을 발라서 글을 쓸 수는 있어서 누나에게 물어 볼 것이 있어서 펜을 들었습니다. 며칠 전 채팅을 하다가 잼없는 이야기만 하자 전 PS게임에 대해서 나보다 더 잘 알고 있는 사람있나? 라는 엉뚱한 말을 저도 모르게 썼습니다. 그랬더니 돌리라는 사람이 자기는 겜○○○의 플스를 담당하고 있는 보조라고 했습니다. 그 분이 진짜인지 아닌지는 모르겠지만 아마 진짜일 것 같습니다. 전 순간 놀라서 당황을 했지만 기분이 넘 좋았습니다. 전 기회는 지금이라 생각하면서 지금까지 궁금했던 것을 물어 보았습니다. 전 파워를 보는데 파워공략에 「에이스 컴뱃 3」가 나왔을 때 다른 겜잡지는 안 나왔다며 파워를 자랑했습니다. 그러자 그 분은 「에이스 컴뱃 3」같은 경우는 파워가 일본 타 잡지와 동맹을 맺어 가지고 일본에서 공략받은 걸 토대로 한글로 번역하는 것이라고 했습니다. 그리고 나서 전 게임 공략은 언제부터 하나고 물었습니다. 그러자 그분은 3째주까지는 자기가 하고 싶은 거 하다가 4째주가 되면 서로 모인 다음에 책이 나오기 전까지 공략을 해서 그때는 모두가 좀비가 된다고 합니다. 위에서 제가 쓴 글이 파워도 같나요?



으음. 이 사연을 읽고 전 순간 놀라서 당황을 했지만 기분도 넘 나빴습니다(희만이가 쓴 순서). 그리고 살포시 생각나는 단어가 있어 적어 봅니다. 모를 땐 가만히 있으면 중간은 간다. 또 옛날 약장사들이 약을 팔 때 애들은 가라고 소리 높혀 외쳤던 이유를 또 역시 알게 되는군요. 역시 애들은 가야 되는가 봅니다. 그리고 보조의 세계는 깊고도 오묘한 가 봅니다. 전 보조생활을 해보지를 않아서 그렇게 마구잡이로 말할 수 없는 제 현실이 미울 따름입니다. 그럼 정수가 물어본 것부터 아니 정수가 잘못 알고 있는 것부터 고쳐줘야겠네요. 일단 「에이스 컴뱃 3」같은 경우는 으음. 그때가 아마 구구리누나가 일본 출장을 갔을 때라고 기억이 나네요. 일본의 경우 대작 PS게임은 24시간 편의점을 통해서도 살 수 있다는 것은 알고 있죠? 그 24시간 편의점의 경우 게임이 나오는 날 바로 그날 새벽 3시가 되면 게임CD를 살 수 있습니다. 24시간 편의점은 새벽에도 물건을 판다는 것도 알고 있죠? 그때 구구리는 자기가 묵은 호텔(신주쿠)에서 가장 가까운 편의점 앞에 새벽부터 쭈그리고 앉아 있다가 에이스 컴뱃을 샀습니다. 그리고 나리타공항까지 가는 첫 기차를 구구리는 탑니다. 약 1시간 30분 정도 걸립니다. 나리타에 도착한 구구리. 잠을 못 자 새빨간 토끼같은 눈을 한 구구리. 여기저기 기웃기웃거리다가 서울까지 가는 승객을 발견합니다. 거기서 구구리 아주 불쌍한 얼굴을 하고 '이것 좀 서울 김포공항까지 가져다주세요' 라고 눈물을 글썽거리며 부탁합니다. 아침부터 재수없어! 가 아니라 불쌍한 구구리의 모습에 서울까지 가는 승객은 부탁을 들어줍니다. 일본에서 한국에 오는 첫 비행기가 아마 10시 이후에 있는 걸로 압니다. 화면 전환. 여기는 서울 게임파워 취재부. 걸려온 구구리의 전화. 에이스 컴뱃을 가지고 가는 사람의 인상착의와 이름을 전해 받은 가지. 큰 종이에 '아무개 아무개씨 에이스 컴뱃 주세요' 라는 팻말을 써서 시간에 맞춰 공항으로 출발합니다. 헐레벌떡 뛰어온 필자. 스탠바이 OK!! 에이스 컴뱃을 가지고 온 가지. 공략을 시작하는 필자. 그후 3일이 지난 필자의 외침 '전 언제부터 자면 되죠?'. 웃으면서 말하는 허우적 '원고 다하고, 3일쯤 안 잔걸 가지고 뭘 그래' 호호!! 이 글을 보고 있는 구구리와 담당 필자가 온몸을 부르르 떨고 있습니다. 구구리 누나를 울리는 정수는 정말 나쁜 ××군요. 그리고 공략은 4째주에 결정하는 것이 아니라 책이 나오는 날 다시 다음 호 기획회의를 합니다. 여기서 공략 타이틀도 정합니다. 그리고 CD가 나오는 대로 시작합니다. 3째주, 4째주 이렇게 질질 끌지 않습니다. 그리고 저희는 좀비가 되지도 않습니다. 멋진 사람으로 남아있습니다. 아참 이런 말도 생각이 나는군요. 보조의 길은 멀고도 험하다. 험한 길을 갈 때는 보폭을 좁게 잡고 무지하게 다리를 빨리 움직여야 합니다. 보조군. 안 그러면 다리 찢어져요. 그럼. 인간 허우적이었습니다.
P. S 저 역시 흥분해서 답변이 길어졌습니다. 으음. 나이 먹어서 흥분하면 건강에 안 좋은데…. 박카스 한 병 마셔야겠습니다.



안녕하세요? 박희만입니다. 저도 세 번째랍니다. 하지만 안 뽑아줘도 된답니다. 그냥 누나가 읽기만이라도 한다면 좋은데 저도 누나의 답변이 듣고 싶습니다. 국어시간에 시를 배웠는데 주저리 주저리는 주렁주렁이라는 뜻이랍니다. 그럼 허우적의 주저리 주저리는 허우적의 주렁주렁인가요? 요즘 너무 더운데 썰렁한 얘기해 드릴게요. 물이 얼었답니다. 썰렁하죠?

그런 건 썰렁한 얘기가 아니라 했다가 맞아죽는 얘기라고 한답니다. 희만군. 퍼억 퍼억 죽어라 죽어라!! 근데 국어시간에 배웠다는 그 주렁주렁은 말이죠. '과일이나 물건이 주렁주렁 매달려 있다' 뭐 이런 뜻이 아닐까요? 허우적의 주저리 주저리는 그냥 주절거린다는 주저리인데, 만약 희만이 말대로 허우적의 주렁주렁이라면 허우적이 주렁주렁 매달려 있다는 뜻이 되겠죠!! 허우적이 하나 주렁, 둘 주렁, 셋 주렁….

P. S 글을 써 놓고 나니 뽑지 않고 읽어만 줘도 좋다고 했는데, 으음. 괜히 뽑았다는 생각과 함께 희만이의 편지는 앞으로 뽑지 않을까 생각중입니다. BUT, 다음달에 안 오면 그땐 정말 안 뽑을 겁니다.

안녕하세요? 허우적 누나. 지금 바깥 세상에서 장대같은 빗방울이 억수로 쏟아지고 있심다. 저는 누나께 편지를 씀과 함께 열씨미 기도를 하고 있습니다. 제발!! 3시간만 비를 더 내려주소서!! 하고 말입니다. 제가 2시간 뒤에 사촌누나 집으로 수학 과외 가야 되걸랑요(이재민 여러분 죄송). 훗 내일은 '올가'라는 녀석이 지금의 비구름과 합세해 500mm의 '에너러기 빗방울탄'을 발사한다는군요. 저희 집도 여차하면 수재민 되겠는걸요. 허걱! 이러다 진짜 사망하면 안돼. TTT랑 KOF'99는 해보고 죽어야 됨! 얼른 무슨 대책을 세워야겠구먼. 해… 행운을 빌어주십쇼. 허우적 누나.

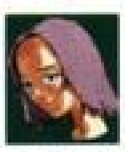


열받는구만. 독자코너를 하다 열받는 경우가 몇 가지 있는데 이름을 안 쓰는 사람, 아니면 닉네임을 보내는 사람. HEAT소년, 올가의 에너러기 빗방울탄을 3시간 정도 맞은 후 먼지나도록…(생략 생략). 으음, 강남구 대치 4동 900-49에 사는 HEAT라는 사람이 찔릴까? 아니야 안 찔릴거야. 여하튼, HEAT군, 이 편지를 이번 수해로 아비규환의 사태에 빠진 문산이라는 고장으로 그대로 보낼 예정입니다. 그리고 TTT랑 KOF 99는 해 봤나요? 그리고 죽지는 마세요. TTT랑 KOF'99랑 완벽 공략본이 나가는데 실력 발휘는 해 보고 죽어야 되지 않겠습니까? 아참! 이 자리를 빌려서 사죄 말씀 드립니다. 그동안 허우적의 주저리 주저리 코너가 남과 달리 굉장한 터프함과 시원시원함을 빙자해 독자들의 사연을 농락했다는 뭐 독자의 탄원서로 인해 앞으로 조신해 질 것을 약속드립니다. 저도 도덕군자와 같은 말을 할 줄 안단 말입니다요.

P.S 700서비스로 수재의연금을 냈습니다. 제가 낸 수재의연금의 혜택을 받으셨는지….

안녕하십니까? 전 게임파워에 처음 보내는 김기섭 독자라고 합니다. 다들 인사말을 '안녕하세요. 누님'이라고 하네요. 이 엽서 생각나시죠. 전 8월 7일 철권대회에 나갔던 사람입니다. 우습게도 1차 예선에서 고수를 만나 재밌는 장난감이 되어준 후 오락기에서 자리를 떴죠. 정말 허무하더군요. 1명이라도 이길 줄 알았는데…. 게다가 패자 부활전에서도 깨졌습니다. 그것도 초등학생처럼 보이는 아이에게…. 레이의 최강인이 되기 위해 수련을 열심히 했는데 무참히 깨지다니 정말 처참하더군요. 근데 허우진님의 얼굴을 보니…. 다시 본론으로 돌아와서 의외로 레이로 하는 인들이 많더군요. 내가 봐도 진짜 치사한 이지선다를 마구 쓰더군요(저도 쓰지만). 고수가 되기 위해선 게임장에서 자금을 얼마나 써야 할지 궁금하네요. 전 중 2때부터 철권을 해서 으음…. 아마 GBC 사고도 남을 정도로 철권에 퍼부었습니다. 에구 아까워라. 그때 참석한 하라다 카츠히로님이 신주쿠 헤이하치라는 닉네임으로 이름을 떨쳤다기에 플레이하는 걸 보니 헤이하치로만 잘하더군요. 임철환님은 어느 조직의 보스인 듯 험악하게 생기시고…. 근데 다른 한 분은 철권을 왜 안 하셨는지…. 질문이 있는데요. 게임파워 필자(기자)가 되기 위해선 어느 정도의 학력과 지능(?)이 필요합니까? 일본어도 죽도로(??) 공부하고 있는데 가끔씩 일본인들이 혀 짧은 소리를 내는 건지 신기한 생각이 들기도 하네요.

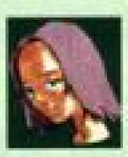
P.S 필자가 되기 위해 죽도록 발악하는데 일본어를 잘 할 수 있는 방법은 어디 없을까요?



알죠. 이 엽서, 카즈야의 옆모습. 1차전에서 떨어졌군요. 집은 잘 갔는지…. 승부의 세계는 냉엄한 것!! 질문 있어요? '근데 허우진님의 얼굴을 보니…'하고 왜 '- - ;;'라는 마크를 붙였죠? 으음, 1차전에서 떨어진 것보다 제 얼굴에서 더 쇼크를 먹었군요. 안 그래도 그 대회 이후로 이 코너로 오는 엽서의 양이 현격히 줄어든 걸 보니 이유를 알 것 같군요. 쩝쩝~. 자! 그럼 기섭이의 질문에 대답을 해야겠군요. 게임파워의 필자(기자)가 되고 싶다!! 일단 필자, 기자 모두 고등학생 이상이어야 합니다(아동 노동력 착취 및 학대라는 불명예는 싫습니다). 그리고 게임을 좋아하고 잘 해야겠죠. 그리고 이 부분이 가장 중요한데, 적은 양의 음식을 먹고도 소처럼, 말처럼, 머슴처럼 무지막지하게 일할 수 있는 체력이 중요합니다. 짜장면 아니지, 자장면 한 그릇에 밤을 홀꺼덕 샐 수 있는 체력이 있어야 합니다. 박카스 한 병에 레모나 한 봉지를 먹고도 개소주에 비아그라를 타 먹은 것만큼의 효과를 자체적으로 내야 합니다. 일본어는 말이죠, 우선 저희는 일본으로 출장을 갑니다. 일본에서 국제 미아가 되지 않을 정도면 됩니다. 물론 인터뷰랑 취재기사 쓸 정도도 돼야겠죠(으음 이 부분에서 많이들 주저하겠군). 충분한 대답이 되었는지요.

P.S 죽도록 발악을 해서야 언어능력은 늘지 않죠. 죽지 마세요. 좋아하는 비디오나 만화, 애니메이션 등을 보세요.



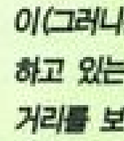


창욱이의 사연은 싣지 않기로 했습니다. 성을 안 적은 창욱이의 손을 저주하세요. 성이 적힌 편지를 기다리며….

P.S 파이팅!(창욱이가 파이팅하고 한번만 외쳐달라고 했단 말이에요)

JUN! 잊으시진 않으셨는지…. 제 본명은 "이씨 집안 중 막내인 성준소년"입니다. 어째 길긴해도 만족하시는지. 허우적님도 가지님과 같은 성격일거라곤 생각도 못했는데. 암튼 깊은 반성 후 이제 전 코너에 본명을 쓰기로 했습니다. 물의를 일으켜 죄송합니다. 너그럽게 웃으며 이해해주세요. 아셨죠? 자, 사연입니다. 요즘 TV에서도 DDR이 인기를 끌더군요. 그래서 해보고 싶었습니다. 그래서 오락실로 향했죠. 오! 사람이 많더군요. 수줍은 성준소년은 다음을 기약하며 즐겁게 뒤에서 구경했죠. 가관이더군요. 멋진 차림으로 올라서선 욕을 연발하며 붉어진 얼굴로 기계 탓을 늘어놓곤 씩씩대며 내려오더군요. 아마 8~90%정도는 그랬죠. 그래서 전 크게 웃어줬습니다. 하하! 다들 절 쳐다보더군요. 그래서 슬그머니 나와 기타 프리크스를 즐겼죠. 히… 어렵더군요. DDR은 전 못할 것 같아요. 눈이 무서워서라도…. 우적님은 잘하시는지 궁금하군요. 나중에 가서 보고 싶은데….





국찐이 빵과 수박맛바가 무지하게 먹고 싶습니다. 저도 국찐이 빵이랑 수박맛바 좋아해요. 저한테도 멋지게 쏠 생각은 없는지…. 그리고 '허우적님도 가지님과 같은 성격이군요'가 아니라 자신의 이름을 쓰는 건 기본이죠. 성준군, DDR은 말이죠, 실력보다는 얼굴이 두꺼워야 하지 않을까? 라는 것이 제 생각입니다. 제가 아는 사람 중 이모 ×석군이라는 사람이 있습니다. 집에 가다가 오락실에 들렀습니다. DDR 주위에 사람들이 새까맣게 몰려 있더군요. 으음, 어떤 사람이(그러니깐 이모 ×석군이) 마구마구 이상한 짓거리를 하고 있는 것이 아니겠습니까? 뒤에서 이모 ×석군의 짓거리를 보면서 '제는 중국놈이야, 중국놈'을 연발해 주고 싶은 마음이 굴뚝같았습니다. 아는 체 하기가 싫어서 아니 아는 체 했다가는 저마저 개망신을 당할 것 같아서 슬그머니 나오려고 했는데…. 이크, "아! 허기자님 안녕하세요". 화들짝 놀라 도망쳐 나왔습니다. 나오다가 오락실 휴지통을 차버리는 역시나의 터프함을 보였습니다. DDR 퍼포먼스의 승배자 여러분!! 퍼포먼스도 좋지만 뒤에서 구경하는 사람들의 속도 한번 생각해 주십시오. 그럼 이만 총총.



이 땅의 코스플레이어들이 외친다!

8월은 우리들의 세상이었다!

8월의 만화계에는 상당히 큼직한 행사들이 있었다. 이런 행사들에는 이젠 의례히 따라붙는 코스프레 군단들. 대외적으로는 그다지 활동을 하지 않는 그들이었지만 8월 한 달 동안은 정말 여기저기에서 모습을 볼 수 있었다. 그럼 그들이 어떤 행사에 어떤 모습으로 등장했는지 좀 알아볼까나?

8월 한여름동안의 만화관련 행사

코믹월드 서울 2

기간 : 7월 31일 ~ 8월 1일
장소 : 여의도 중소기업 전시장
주최 : S.E TECHNO

일본에서 유명한 코믹월드를 한국으로 옮겨왔다고 하면 이해가 쉬울까? 여러 만화 동아리들의 캐릭터 상품 판매와 동인지 판매 등이 주를 이루고 있었다. 우수 회지 선정이나 우수 일러스트 선정, 우수 코스프레 선정 등의 이벤트도 있었다. 일러스트와 코스프레의 경우는 입장객의 투표로 선발되었다. 만화 동아리의 경우 118개의 팀이 참가했다.

제17회 ACA만화 축제

기간 : 8월 14일 ~ 8월 15일
장소 : 서울 무역 전시장
주최 : ACA
(전국 아마추어 만화 동아리 연합)

이제는 완전히 자리를 잡아 설명이 필요 없는 ACA의 정기 축제. 이번에도 144개의 동아리가 참가해 한층 더 수준이 높아진 회지와 캐릭터 상품 등을 팔고 있었다. 물론 빼 놓을 수 없는 코스프레도 역시 좋은 볼거리를 제공해주었다. 14일과 15일 양일간 행사가 있었고, 15일에는 하이라이트라 할 수 있는 만화 분장 쇼가 있었다.

'99 서울 국제 만화 페스티벌

기간 : 8월 13일 ~ 8월 20일
장소 : 코엑스(COEX) 대서양관
주최 : (사) SICAF 조직위원회, 문화방송

일명 SICAF로 불리는 서울 국제 만화 페스티벌. 출판사와 각 대학 만화학과, 아마추어 만화 동아리들로 부스가 구성. 이전부터 있었던 상영공간은 모두 제 2상영관에서만 상영하는 것으로 바뀌어 많은 애니메이션 작품을 보는 것이 불가능했다. 반면 행사일정 안에는 DDR 경연 대회라든가 코스프레 쇼 등이 있어 예전과는 달리 다양한 볼거리를 제공하기도 했다.

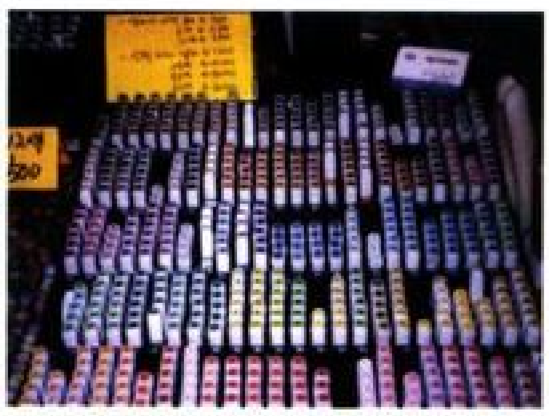
자 그럼 하나씩 살펴볼까나?

코믹월드 서울 2

5월에 이미 첫 번째 행사를 가졌던 코믹월드 서울. 비가 부슬부슬 왔지만 행사는 날씨에 상관없이 무사히 치러졌다. 전체적으로 둘로 나눠진 회장 안에는 한쪽에 만화용품과 동아리 부스, 그리고 다른 한 편에는 코스프레를 위한 넓은 공간과 이벤트 무대로 꾸며졌다. 각 만화용품 부스들은 펜촉과 갖가지 피사체, 스크린 톤 등을 선보였고 동아리들 역시 자작 열쇠고리, 버튼, 회지 등을 판매하는데 열을 올리고 있었다.



▲ 오오! 모두 갖고 싶을 뿐!



▲ 그림의 떡이지만 마카가 이 정도만 있으면 행복하겠다는 생각만…



▲ 실제로 사람은 아니지만 동작 표현을 위해 제작된 피규어



▲ 필자도 몇 가지 구입한 열쇠고리. 단가를 생각해보면 비싸지 않은 편.



▲ 16회 ACA 만화축제를 간략하게 스크랩해 두었다



▲ 일러스트 전시에는 이런 수준작도 있었다



▲ 이 동아리는 꽤나 특이한 것들을 전시했다

무대 쪽에는 코스프레와 우수 회지 및 우수 일러스트 시상이 있었고 인기 성우 구자형씨의 라이브 토크쇼가 마련되었다. 구자형씨는 우리에게 익숙한 SBS판 슬레이어즈(방송명 : 마법소녀 리나)에서 제로스의 성우를 맡고 있다. 텔레토비의 나레이션으로도 유명한 구자형씨….

그 외에 눈길을 끌었던 것은 역시 빼놓을 수 없는 코스프레. 회장 이곳 저곳을 돌아

다니며 동인지 판매, 구입을 하고 있는 코스플레이어를 보면 마치 별 세계에 와 있는 느낌을 받기도 했다.


▲ 투니버스에서 방송될 한국 애니메이션의 녹음이 끝났다는 발표를 하기도…


▲ 남자인줄 알고 찍었던 시오리, 알고 보니 여자… 이런 죄송할 데가!


▲ 사진을 부탁하자 너무나 기뻐하면서 멀리 있던 히로유키를 불러와 포즈를 취해주었다


▲ 이들에게 주목! 회장에서 둘째가라면 서러워할 정도로 화려했던 세일러 군단이다! 또 볼 날이 있을 테이니…

코믹월드는 9월과 11월에 각각 3회와 4회가 개최된다. 일본뿐만이 아니라 대만, 홍콩, 북경에서도 개최된다고 하는 코믹월드. 이번 서울 전시에서 최우수작가 1명을 선발해 해외 코믹월드에 초청받을 수 있는 자격도 준다고 한다. 코믹월드 서울 3에서는 애니메이션「봉신연의」의 주인공 태공망의 성우인 '유우키 히로' 씨가 방한한다는 광고도 보여 눈길을 끌었다. 코믹월드 서울 3회는 9월 18~19일 동안, 코믹월드 서울 4회는 11월 13~14일간 서울 삼성역 섬유센터 2~3 층에서 개최된다.

제7회 ACA 만화축제

이제는 꽤 큰 규모의 만화관련 행사로 취급받고 있는 ACA 만화축제. 회장도 서울 무역 전시장이란 큰 규모의 공간을 마련했다. ACA란「Amateur Comic Association」의 약자로 1989년에 창단된 전국 아마추어 만화동아리 연합이다. 아마추어 만화 동아리가 처음 생긴 것은 1980년대 초반으로 이들은 1986년 '크레파스'라는 소규모 연합체를 조직해 활동하고 있다가 외부와의 교류 및 세대 교체의 필요성을 느껴 ACA로 거듭 태어났다고 한다. 매년 꾸준히 행사를 치르고 있고 200여개 이상의 동아리와 2,000여명 이상의 회원들로 한국 아마추어 만화계에서는 이제 그 자리를 확고히 하고 있다. 이번 ACA 만화축제에서는 대체적으로 동인지들의 수준이 올라갔고, 코스프레 역시 수준들이 높아졌다는 평을 받고 있어 ACA의 발전을 기대해 볼만하다.

회장은 역시 두 개로 나뉘어 코스프레 공간과 동아리들의 판매 공간으로 이루어졌고, 코스프레의 경우는 축제 두 번째 날 만화 분장 쇼라는 무대 이벤트를 마련해 한층 더 재미있는 시간을 꾸며주었다.



▲ 회장의 규모로 볼 때 이미 아마추어 수준이 아닐지도…


▲ 만화 분장 쇼를 기다리는 관객들. 벌써 몇 시간째 기다리는 거야!


▲ 코믹월드 때와 마찬가지로 이곳도 판매와 홍보에 열을 올리고 있다. 가만히 보면 코믹월드 때의 동호회들이 눈에 많이 띄는데…


▲ 역시나 빠지지 않는 스크린 톤. 애니메이션 톤이 요즘은 인기다


▲ 만화배경만을 전문적으로 맡는다는 이색부스


▲ 만화 분장 쇼 전까지는 자유 코스프레 참가자들과 사진을 찍었다!


▲ 빠지지 않는 KOF 팀. 레오나는 다리에 상처를 입기도…

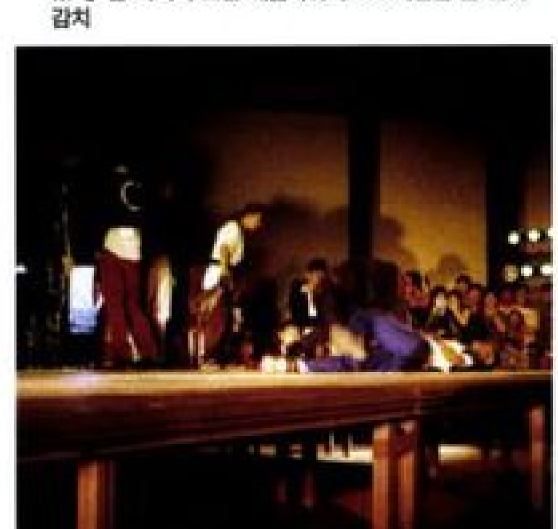

▲ 어라 또 만났군…


▲ 필자도 모르게 찍어버린 사진. 모 잡지에 많이 소개되던 그…


▲ 투 하트 군단. 점심시간이다!


▲ 흑자가 그러더군요.「소울 데드 칼리버」라고…


▲ 이번 행사의 최고 히트작 시라누이 마이. 그녀가 움직이면 호기심 가득한 나이의 수많은 소년들이 같이 움직였다. 온 가족이 보는 게임파워이므로 사진은 좀 얌찌 감치


▲ 무대에서 펼쳐진 만화분장 쇼. 1위 팀은 난폭 KOF팀! 부상을 입어가며 실제 기술을 거의 완벽하게 소화해 낸 그들에게 뜨거운 박수를! 상품으로 받은 케이크는 키큰 이오리 청년의 생일 케이크로 사용되었다고 한다

서울 국제 만화 페스티벌

이미 만화 관련 행사의 대명사가 되어버린 SICAF. 이번에는 출판사와 아마추어 만화 동아리 위주로 회장이 꾸며졌다. 대부분의 출판사가 자사의 출판물 홍보와 판매에 열을 올리고 있는 양상이었다.


▲ 쉐도우 오브 더 터스크? 어째서 이런 것이?


▲ 한 쪽에서는 매직이 펼쳐진다


▲ 인기작가들의 사인회




▲ 아마추어 만화 동아리 부스가 따로 마련되었다

그래서인지 각 대학 만화학과나 동아리들의 부스 쪽에는 그다지 사람들이 모이지 않는 모습. 이전과 같은 실험주의적인 만화들은 거의 볼 수 없었고, 대중성 있는 이벤트 구성과 역시 인지도 높은 애니메이션만을 상영한다는 느낌을 지우기 힘들었다. 코스프레의 경우는 18일과 19일 양일에 걸쳐 무대에서 쇼를 벌이거나 일반 입장객들과 사진을 찍는 구성으로 이루어졌다.

는 초라할지 몰라도 세 개의 행사 중 본인들이 가장 즐거워했던 곳은 이곳이었던 것 같다. 장소 따위에 무슨 큰 의미가 있겠는가?


▲ 아담의 캐릭터 상품화는 끊이지 않는다


▲ 이런 곳에서도 스타를 보게 되다니…


▲ 헉! 이것은…


▲ 아케이드 관에는 DDR과 비트 매니아로 성황을 이루었다


▲ 이젠 이런 모습들이 이상하게 보이지 않는다


▲ 다른 사람 사진도 찍어주고…


▲ 무대 위에서 펼쳐진 코스프레 쇼. ACA때의 멤버와 거의 동일했지만…

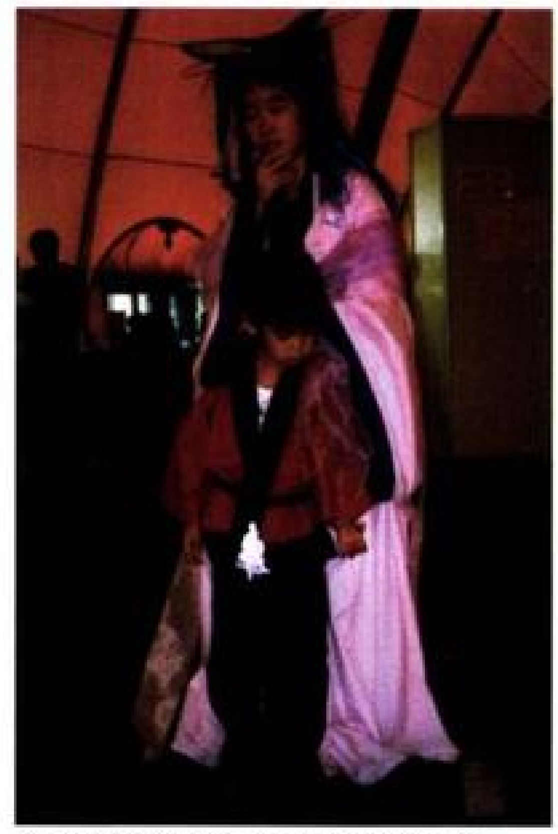

▲ 19일의 DDR 결승!

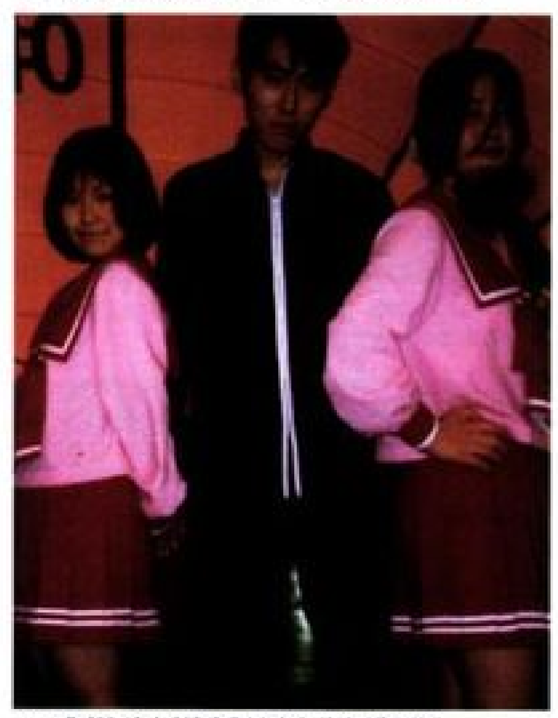

▲ 이번이 세 번째다! 이들은 무대 위에서의 한을 회장 바깥에서 풀었다. 장소

코스프레란?

코스프레란 '복장, 의상, 연극의상' 등을 지칭하는 「Costume」과 '논다 즐기다' 라는 뜻의 「Play」가 합쳐져 만들어진 일본식 영어. 한국에서는 마땅히 대체할 말이 없어 만화분장이라고도 한다. 일본에서 처음 시작되었으며 자신이 좋아하는 만화, 영화, 게임 속의 캐릭터 내지는 연예인이나 유명인사들의 복장과 말투, 행동 등을 따라하는 취미활동이다. 일본에서는 이미 상당히 대중적인 놀이문화로 자리잡혀 있어서 어떤 이벤트나 대규모의 행사 등에(굳이 만화관련 행사가 아니라도) 이런 코스플레이어들




▲ 지금도 한국 캐릭터 코스프레는 눈에 많이 띈다


▲ 레이와 아카리일텐데 분간이 쉽지만은 않다


▲ 코믹월드에서 한 분위기 했던 FF 8 팀. 이데아의 장식에는 또 다른 비밀이…

이 활동하는 것을 당연하게 생각하고 있다. 국내의 경우 아직 그 뿌리가 깊지 않고 활동하는 사람들도 적어 생소하게 느껴지겠지만 그 소수의 사람들이 꾸준히 코스프레를 해온 결과 이젠 만화 행사에 코스플레이어가 나타나는 것이 생소하게 느껴지지는 않는다. 자신이 좋아하는 캐릭터와 가까워지

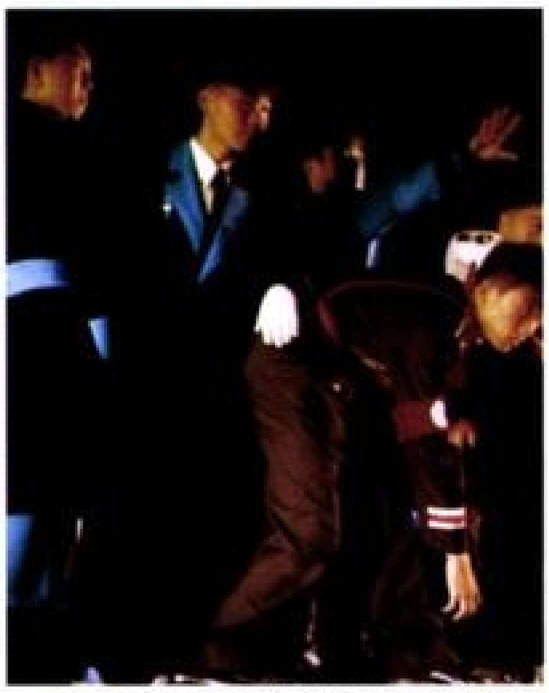

▲ 조금 피곤한 듯 했지만 포즈를 취해준 사쿠라양

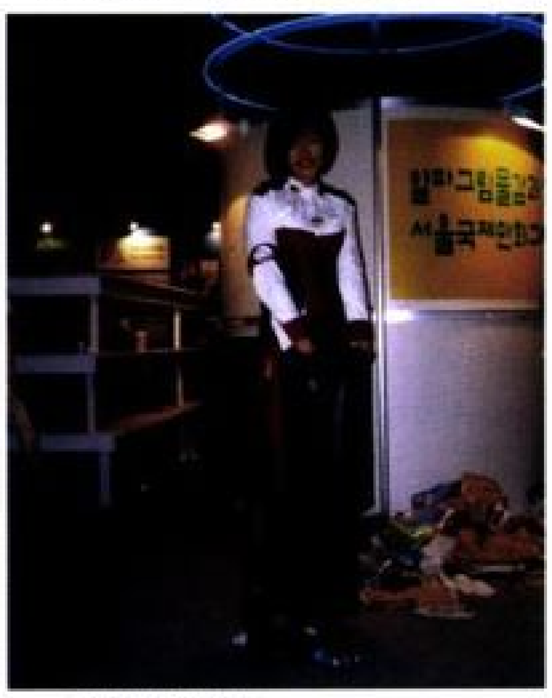

▲ 요즘 사쿠라라면 이 아이를 말하기도 하지만… 케로가 압권이었다


▲ 굴러다니는 케로의 목


▲ DOA의 대전 재현! 싸우진 않았다


▲ 아마테라스와 라키시스, 두분다 여자


▲ ACA의 만화 분장 쇼는 확실히 무대이벤트란 느낌이 있었다. X팀, 맨 오른 쪽 남자분에 주목!



▲ 그렇다 이것이 진짜다!


▲ 만화 분장 쇼의 묘미는 상황 설정! "폐하 어째서 리트라 따위를…"이라며 아마테라스를 덮치는 라키시스


▲ 이 일련의 사진이 무엇인지 알 수 있겠는가?


▲ 이것도 코스프레의 범주에 넣어야 하는가? 가가가가가~ 오가이거~


▲ 이 팀은 만화 분장 쇼에서 주인공 히로유키를 이지메하는 상당히 재미있는 설정을 보이기도…


▲ 이 두 사오유는 쓰레기 옆에서 뭘 하는 거지?


▲ 버스트 어 무브 팀, 최고의 인기 캐릭터가 되어 버렸다!


▲ 시류를 잘 파악한 포켓몬의 로켓단!


▲ 봉신연의의 인기도 상당했다

고 싶은 마음과 의상과 소도구를 만드는 독특한 재미, 다른 사람들에게 주목받는다는 기분이 코스플레이어들을 더더욱 코스프레의 세계로 끌어들이는 것 같다.

아직은 코스프레의 대상이 대부분 일본 캐릭터이기 때문에 혹자는 일본 만화를 따라 한다는 부정적인 견해를 보이기도 하지만 한국 만화계가 활성화된다면 한국 캐릭터 코스프레도 늘어갈 것이다.

현재 우리나라에는 소규모의 코스프레 동아리와 더불어 컴퓨터 통신망에도 코스프레 소모임이 존재한다. 이번 한 달 동안의 행사들에 참가한 코스프레 팀들도 이 소모임에 소속되어 있는 경우가 많다. 소모임들은 하이텔, 천리안, 나우누리 등에서 활동하며 서로 활발할 교류를 보이기도 한다. 소모임 안에는 회원간의 친목을 다지는 것은 물론 코스프레 하려는 캐릭터의 일러스트, 의상 정보, 자신이 했던 코스프레의 제작기도 볼 수 있어, 코스프레에 관심이 있는 초보자에게 상당히 도움이 될 것이다.

코스프레를 하는 데에도 일정한 규칙이 있다. 일단 안전을 위해 구르는 공이나 날카로운 금속제 소도구의 반입을 금지한다
ACA의 경우에는 일본 전통 복장에 대한 규제가 있다. 하지만 일본 캐릭터들의 코스프레가 훨씬 많은 상황으로 보아서는 일본 전통 복장을 손으로 직접 순화해서 자작하는 것을 권장하는 모양이다.


▲ 분위기를 압도하는 긴 낫!


▲ 소도구 제작에 힘들었을 것 같다

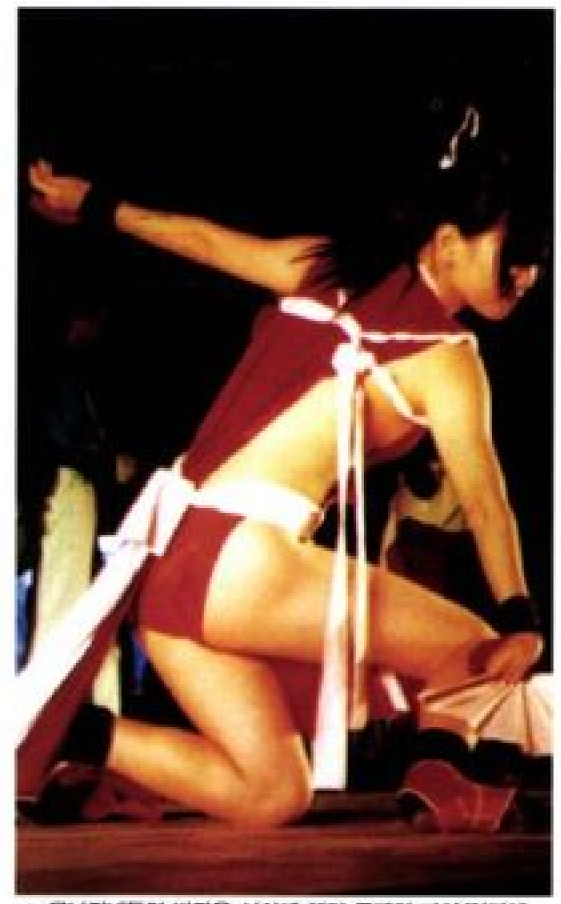

▲ 소도구에 있어서 만큼은 타의 추종을 불허했던 레이어스 팀

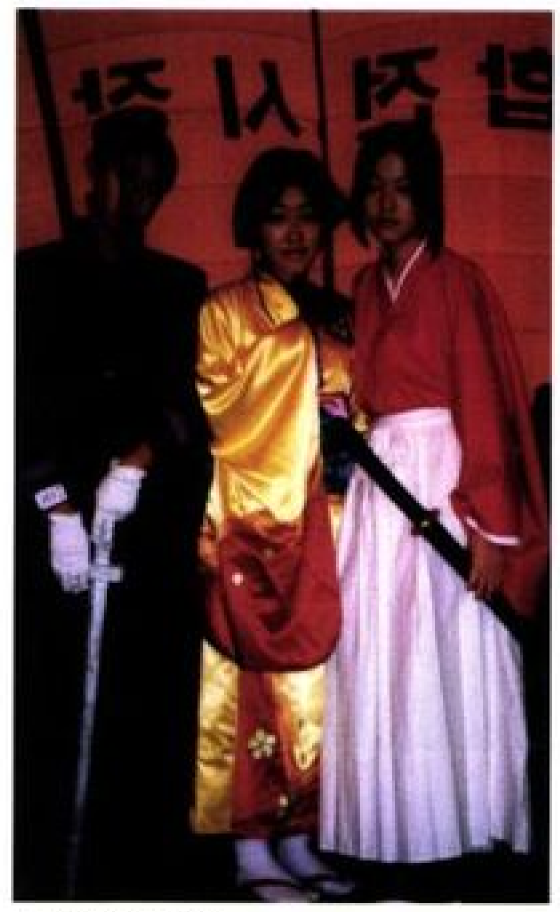
또한 현재 국내에서는 일정한 회장 안에서만 코스프레를 하는 경우가 많으므로 통로를 막지 말고 반드시 벽면에 서서 사진 촬영을 해야 한다는 규제도 있다.
또한 지나친 노출도 삼가해야 한다는 규제가 있다. 일본의 경우에는 팔을 제외하고는 나머지를 모두 살색 타이즈를 입고 코스프레 하는 경우가 많다.
그 외에도 칼이나 봉 같은 긴 물건은 1m로 이내로 규제한다던가 애완동물을 코스프레에 이용하면 안 된다는 규제도 눈에 띈다.
이미 우리생활에 깊숙이 침투한 코스프레에 대해 의견이 분분하다. 부정적인 견해를 보이는 사람들은 일단 코스프레는 일본의 놀이문화라는 생각에서부터 시작한다. 도대체 저런 짓을 왜 하는 걸까? 그러나 코스프레는 앞서 말했듯이 이미 우리 생활 속에서 점차 그 영역을 넓혀가고 있다. 예전부터 계속 코스프레를 해온 사람들은 다른 사람들의 곱지 않은 시선에도 불구하고 지금껏 코스프레를 해올 만큼 코스프레라는 문화에 남다른 재미가 있다는 것을 알고 있을 것이다. 아직 자신이 접해보지 못한 미지의 영역에 대한 무조건적인 긍정적인 시각도 무조건 부정적인 시각도 바람직하지는 않다고 생각된다. '선입견'이라는 것은 어떤 문화를, 어떤 놀이의 실체를 알기도 전에 맹목적으로 배타할 수도 혹은 맹목적으로 찬양할 수도 있을 과오를 범하게 한다. 이번 취재를 통해서 그들이 스스로의 옷을 만들고 또 남들과 사진을 찍는 것을 너무나 즐겁게 즐기고 있다는 것을 알게 되었다. 스스로 노력해서 만든 옷으로 남들 앞에 나서는 재미란 어떤 것일까? 앞으로도 풍성한 만화 축제 덕분에 코스프레라는 것이 좀 더 일반인들에게 널리 알려지기 바라며 코스프레가 빨리 확실한 놀이 문화로 정착해 매니아들만이 아닌 일반인들에게도 대중적인 평가를 받았으면 한다.

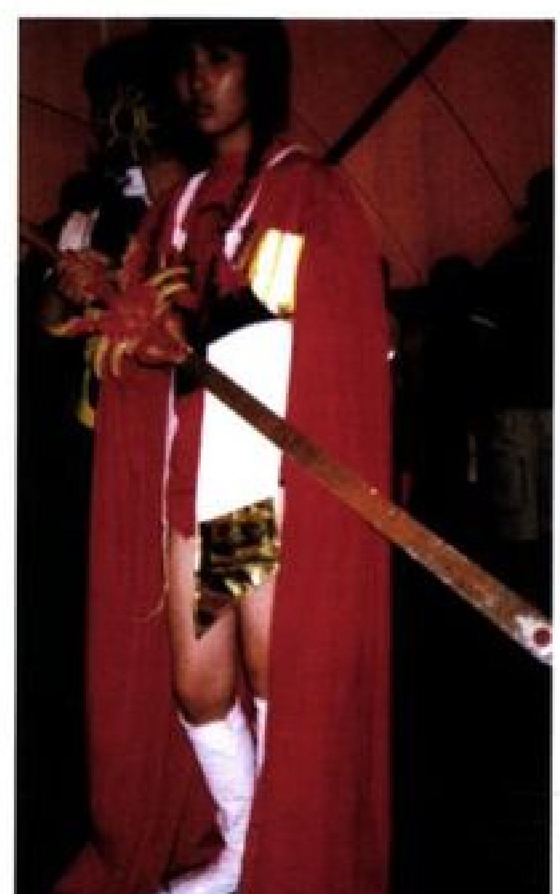

▲ ACA의 코스프레는 아니지만 이런 자작은 괜찮을 듯


▲ 적어도 사쇼의 캐릭터들은 어쩔 수가 없지 않을까?

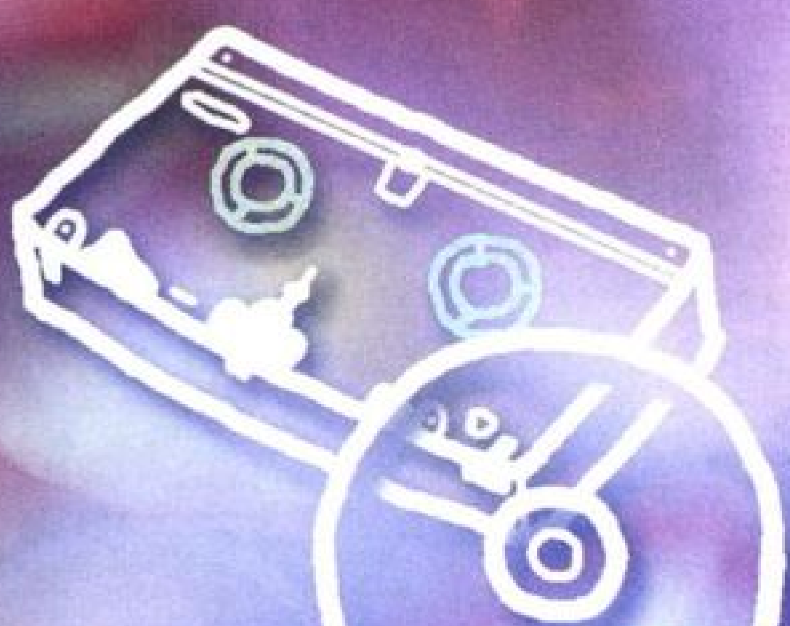

▲ 이러한 것이 올바른 사진 촬영의 방법, 이 팀은 이곳에서만 죽치고 있었던 듯


▲ 못남정네들의 밤잠을 설치게 했던 문제의 마이(일각에선 노×증이라고 표현하기도), 이런 양질의 코스문화가 어서 정착되어야… 어흠, 어흠


▲ 칼 길이들이 좀 짧다


▲ 아까의 레이어스 팀과는 길이가 좀 다르다

이번 SICAF에서는...



[프리티♡사미]

안녕하십니까? 애니메이션 라인의 새로운 담당자 '프리티♡사미' 입니다. 우선 이번 달에는 국내 최대의 애니메이션 쇼라고 할 수 있는 99 서울 국제만화페스티발(SICAF)에 갔다 왔습니다. 이번 SICAF에서 가장 큰 특징이라면 저는 코믹마켓을 들겠습니다. 물론 독자 여러분들의 생각이 조금은 다를 수 있겠지만 저는 이번 SICAF에 국내 동인 그룹들이 참가한 '코믹마켓' 코너가 생긴 것을 보고 이제 우리 나라에도 매니아 문화가 조금씩 뿌리를 내려 가는구나하는 감개무량함(?)을 느꼈습니다.

물론 이웃나라 일본에서는 이미 '코믹마켓' 자체가 커다란 하나의 쇼로서 열리고 있지만 우리 나라에서도 늦었지만 그와 비슷한 분위기가 연출된다는 느낌이 매우 좋았습니다. 게다가 '코스프레'와 「안녕 은하철도 999 -안드로메다 종착역」, 「수병위인풍첩」, 「전설거신 이데온」 등의 애니메이션을 상영했다는 것 자체도 매우 충격(?)적이었습니다. 아마도 이제 일본의 문화상품들이 개방될 날이 얼마 남지 않았음을 보여 주는 전조일 것입니다. 다만 한 가지 아쉬운 것은 그런 일본의 문화상품들을 우리 것으로 만드는 작업이 함께 동반되어 주어야 하는데 하는 생각이 들었기 때문입니다.

아름다운 춘향과 정의로운 몽룡의 끝나지 않은 사랑

성춘향뎐



1923년 한국 최초 장편영화를 시작으로 72년간 총 13편의 〈춘향전〉이 제작되고 13편 모두 흥행에 대성공했다. 이것은 〈춘향전〉이 시대를 초월하여 우리민족의 영원한 러브스토리로 사랑받고 있기 때문이 아닐까. 하여 그간 12년간의 긴 공백을 마감하고 14번째로 만들어진 〈춘향전〉이 바로 애니메이션 「성춘향뎐」이다. 여태껏 만들어진〈춘향전〉이 어른들의 사랑이야기라면 이번에 선보일 애니메이션 「성춘향뎐」은 세대를 초월한 재미있고 아름다운 환타지이다.

장르	멜로/ 코믹/ 계몽 교육
제작사	투너신 & 투너신 서울
관람등급	연소자 관람가
개봉일	10월 16일

1968년 한국 최초의 장편 만화영화 〈홍길동〉제작 참여를 시작으로 31년간 한국과 미국에서 만화영화 제작만을 고집해온 장인인 앤디 김 감독이 「성춘향뎐」을 통해 새로운 애니메이션의 세계를 곧 펼쳐 보인다. 이번 「성춘향뎐」에는 우리가 일상적으로 친근하게 쓰는 대사, 눈길을 사로잡는 화려한 디지털화면, 감미롭고 율동적인 젊은 세대의 음악, 핸드폰, 삐삐, 운동화 등 시간과 공간의 벽을 허문 현시대의 소도구가 등장한다. 마치 헐리웃이 셰익스피어 원작의 〈로미오와 줄리엣〉을 레오나르도 디카프리오가 나오는 모던 스타일의 영화로 만들었던 것처럼 애니메이션 「성춘향뎐」은 시간과 공간의 벽을 뛰어넘는 현대적인 애니메이션인 것이다.

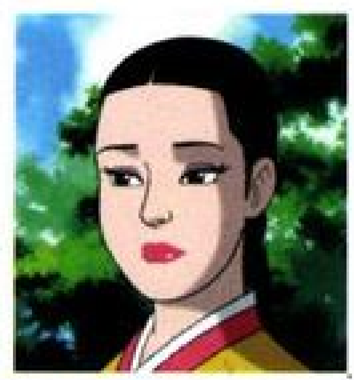




각본은 문학, 연출은 예술

모두가 알고 있는 사랑 이야기, 춘향전. 그러나 「성춘향뎐」에는 무언가 특별한 구석이 있다. 감칠맛나게 재구성한 살아있는 대사, 전편을 흐르는 현대적인 음악, 그리고 눈길을 사로잡는 화려한 영상으로 조화를 이룬 이 애니메이션은 현대를 사는 우리에게 색다른 볼거리를 제공한다. 특히 만화적 요소를 가미시킨 새로운 구성으로 빠른 템포의 긴장감과 함께 애틋한 사랑을 축으로 모순된 사회상을 투영한 권선징악적 풍자와 해학을 카타르시스로 표현하고 있다.















ANIMATION







완결형의 고전 < 진행형의 고전

〈춘향전〉은 숙종 말, 영종 초에 광대들에 의하여 판소리로 불리어진 데서 비롯되었다. 이 시기는 임진/병자 양란의 후유증도 사라지고, 사회적 문화적 안정기에 접어들면서 양반사회는 자체의 모순을 드러내고, 서민들은 새로운 세계인식에 따른 독자적 서민문화를 발전시켜 나가려던 때이다. 이러한 흐름에 힘입어 춘향굿이 모태가 되어 '판소리 춘향가'로의 창조적 변화를 이루게 되었다. 춘향전의 개별적인 주제는 보편적 주제와 상보적인 관계에 있으며 보편적 주제를 이루는 사랑, 상승욕구, 탈계층의식 등 제요소간의 관계구조를 변형시킴으로써 어떤 작품은 사랑이 중심을 이루고, 또 어떤 작품은 상승욕구나 계층의식이 중심 구조를 이루게 된다. 〈춘향전〉은 어떤 천재적 작가에 의하여 완성된 완결형의 고전이 아니다. 평범한 한국인 모두의 슬기와 지혜의 응집이 영원히 지속되는 속에서 서서히 그러나 끈질기게 성숙하는 진행형의 고전이요, 항시 당 시대적인 시점으로 살아있는 고전이다.



국내 최초의 2D디지털 영상을 선보인다

국내에서는 만화영화 제작시 그림에 페인트를 칠해(셀작업) 그것을 일일이 카메라로 찍어 편집을 해서 필름을 만드는 방식을 사용했다. 하지만 이번 「성춘향뎐」에는 2D디지털 방식을 채택했는데 이것은 셀 작업 한 것을 바로 컴퓨터로 불러들여 필름을 만드는 작업을 말한다. 이 방식의 장점은 여러 공정을 거치지 않아 제작비를 줄일 수 있고, 그림자 또한 부드러운 톤으로 만들 수 있어 입체감이 살아나며, 배경처리를 원활하게 할 수 있어 보다 생동감 있는 화면을 만들 수 있다는 점이다. 게다가 기존의 방식으로 작업을 하면 셀에 기스가 가거나 먼지 등이 완전히 없어지지 않아 화질이 그다지 좋지 않았지만 2D작업은 완벽한 화질을 구사할 수 있다는 점에서도 각광받고 있다.

선 녹음제작, 돌비 THX사운드

선 녹음은 영화의 완성도를 높이는데 아주 중요한 작용을 한다. 그 이유는 선 녹음을 미리 해 놓을 경우 그림에서 입모양을 맞출 수 있기 때문이다. 그래서 「성춘향뎐」은 보다 사실적이고 자연스러운 장면을 연출할 수 있는 것이다.

고전+서구 풍의 캐릭터

국내에서 아무리 인정을 받았더라도 세계시장에 내놓았을 때 등장 캐릭터가 시선을 끌지 못한 채 그냥 스쳐 지나가 버리는 작품이 된다면 그건 실패에 가깝다. 이에 우리만의 독특한 캐릭터이자 세계시장에서 공감할 수 있는 고전적이면서도 서구적인 캐릭터를 이번 작품에서는 선보이고 있다.








미소녀 게임 심층 분석

새 천년을 맞이하는 미소녀 게임

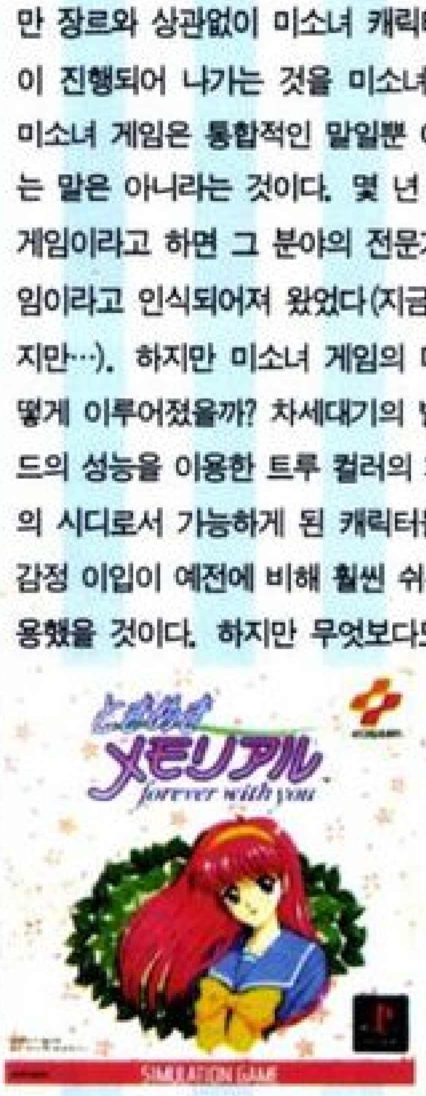
차세대기(지금은 현세대기가 되었지만)가 발매된 후 게임계에 가장 큰 변화가 있다면 과연 무엇일까? 아마 하드의 막강한 성능을 이용한 3D 게임의 대중적 발전일 것이다. 하지만 3D 게임의 발전 외에도 게임계에는 또 다른 커다란 변화가 있었다. 그것은 바로 이전에는 통신상에서나 은밀히 거래되던 속칭 「미소녀 게임」의 대중화. 이제 미소녀게임은 변태나 오타쿠의 전유물이 아닌 하나의 독립된 장르, 게임구성의 포맷으로 당당히 인정받게 되었다. 필자는 미소녀 게임에 대한 선입견을 버리고 좀더 다른 시각에서 고찰해 볼 필요가 있다고 생각하여 이 글을 기획하게 되었다

글: 프리티♡사미

CHAPTER 1 미소녀(美少女) 게임

미소녀 게임의 대중화

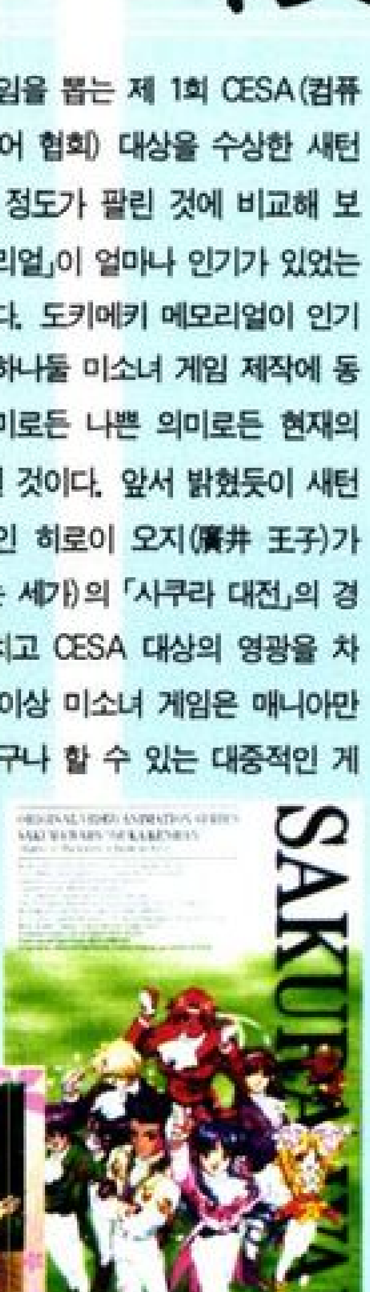
미소녀 게임이란 무엇일까? 물론 모르는 사람은 없겠지만 장르와 상관없이 미소녀 캐릭터가 중심이 되어 게임이 진행되어 나가는 것을 미소녀 게임이라고 한다. 즉 미소녀 게임은 통합적인 말일뿐 어느 한 장르를 나타내는 말은 아니라는 것이다. 몇 년 전까지만 해도 미소녀 게임이라고 하면 그 분야의 전문가나 매니아나 하는 게임이라고 인식되어져 왔었다(지금도 별반 다를 것이 없지만…). 하지만 미소녀 게임의 대중화는 언제부터, 어떻게 이루어졌을까? 차세대기의 발매와 함께 강력한 하드의 성능을 이용한 트루 컬러의 화려한 그래픽, 대용량의 시디로서 가능하게 된 캐릭터들의 음성 등을 이용한 감정 이입이 예전에 비해 훨씬 쉬워졌다는 점이 크게 작용했을 것이다. 하지만 무엇보다도 미소녀 게임 대중화의 일등 공신은 코나미의「도키메키 메모리얼」의 플레이 스테이션(이하 플스)이식일 것이다.



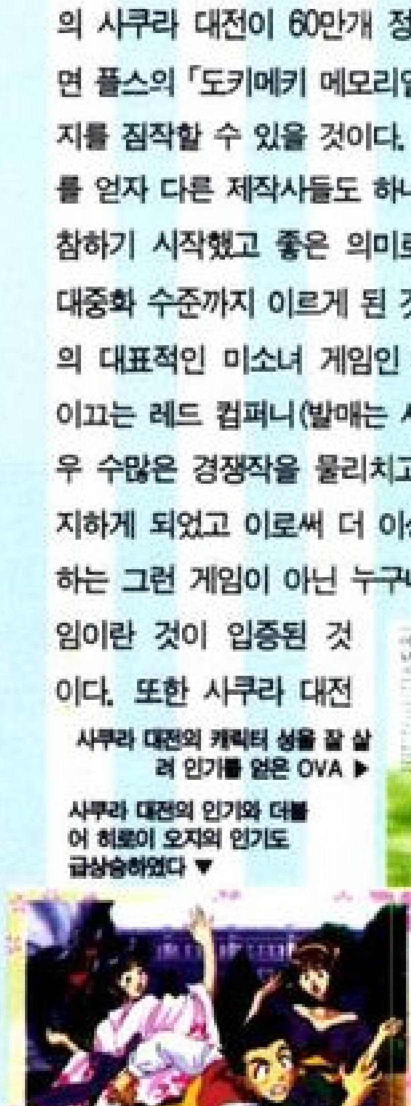
◀ 당시 절대적인 인기를 얻은 도키메키 메모리얼

PC엔진에서 플스로 이식된 이 게임은 80만개 이상의 판매를 기록했다(이건 이전 판매량이므로 지금은 더 증가했을 것). 96년의 최고 게임을 뽑는 제 1회 CESA(컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회) 대상을 수상한 새턴의 사쿠라 대전이 60만개 정도가 팔린 것에 비교해 보면 플스의 「도키메키 메모리얼」이 얼마나 인기가 있었는지를 짐작할 수 있을 것이다. 도키메키 메모리얼이 인기를 얻자 다른 제작사들도 하나둘 미소녀 게임 제작에 동참하기 시작했고 좋은 의미로든 나쁜 의미로든 현재의 대중화 수준까지 이르게 된 것이다. 앞서 밝혔듯이 새턴의 대표적인 미소녀 게임인 히로이 오지(廣井 王子)가 이끄는 레드 컴퍼니(발매는 세가)의 「사쿠라 대전」의 경우 수많은 경쟁작을 물리치고 CESA 대상의 영광을 차지하게 되었고 이로써 더 이상 미소녀 게임은 매니아만 하는 그런 게임이 아닌 누구나 할 수 있는 대중적인 게임이란 것이 입증된 것이다. 또한 사쿠라 대전의 경우 현재 「2」까지 발매되어 있으며 「3」가 드림캐스트로 준비되고 있고 OVA(오리지널 비디오 애니메이션)가 4부작으로 발매되었으며 현재 새로운 OVA가 만들어지고 있다고 하니 미소녀 게임의 인기와 그에 따른 부가가치는 더 이상 무시할 수 없는 지경에 이르렀다는 걸 알 수 있다.

사쿠라 대전의 캐릭터 성을 잘 살려 인기를 얻은 OVA ▶



사쿠라 대전의 인기와 더불어 히로이 오지의 인기도 급상승하였다 ▼



미소녀 게임에 대한 국내의 문제점

우선 필자의 경우를 예로 들어보면 필자는 친구에게서 변질자(속칭 변태(變態))또는 로리콘(로리타 컴플렉스: 12세 미만의 여아에게 성욕을 느끼는 변태성욕의 하나) 등으로 불린다. 하지만 이것을 조금 다른 시점에서 생각해 보는 것은 어떨까? 조금은 극단적인 예를 들어, 누가 당신에게 미소녀(美少女)와 추소녀(醜少女)중 누굴 좋아 하냐고 물으면 뭐라고 대답하겠는가? "난 미소년이 좋아요~♡" 라고 대답하는 조금 빗나간 인생을 사는 사람들 이외에는 모두 미소녀라 대답할 것이다(아니더라도 따지지 말자). 그렇다. 세상에 미소녀를 싫어하는 남자는 없다. 단지 표현하는 방법이 조금 다를 뿐이다. "난 변태가 아니야. 로리콘도 아니란 말이다. 난 정상이란 말이야. 내가 이상한 게 아니라 날 변태 취급하는 너희들이 이상 한 거야!!" 라고 필자는 절규하지만 곧 변태의 변명으로 치부되고 만다. 최근에는 통신가에서 국제적인 변태로 몰리는 사태까지…!?

그러고 보니 얼마전 발매된 스퀘어 FFⅧ의 주인공 스콜이 게임상에서 이런 대사를 한 기억이 난다. (근데 왜 FFⅧ 이냐고? 그야 물론 리노아가 미소녀니까…)

"세상에 미소녀를 싫어하는 사람은 없다. 단지 서로의 입장이 다를뿐…"

(헉… 이게 아닌가… 음… 잘 생각해보니 이것과 조금 비슷한 대사를 한 것 같다) 이야기가 조금 빗나갔는데 즉 아무리 미소녀 게임이 대중화가 되었고 하나의 장르로 자리 잡아 간다고 해도 결국은 모두 일본에서의 이야기 일뿐 국내에서는 아직까지도 많은 문제점을 안고 있다. 우선 국내에 미소녀 게임의 보급이 턱없이 부족하다는 것이다. 또한 대부분의 미소녀 게임이 일본 것이라는 걸 감안할 때 국내에서는 플레이하기에는 여간 까다로운 게 아니다. 우선 게임을 구해야 하며 겨우 구했다고 해도 언어의 장벽에 부딪치게 된다. 또한 어찌하여 국내에 수입이 된다고 해도 까다로운 심의 덕분에 캐릭터들의 많은 이벤트의 삭제는 물론이고 심지어는 게임의 제목까지 변경되어 이게 과연 그 게임인가 하는 느낌이 들게 한다. (이건 동급생이 아니야! 차라리 모범생이지!) 물론 이제는 개방이 된다고 하니 조금은 나아질 것 같기도 하지만… 문제점이 완전히 사라지는 것은 아니다.



◀ 최근 카드캡터 체리란 이름으로 방송중인 카드캡터 사쿠라

또한 가끔 시사 프로에서 일본 문화를 소개하는 프로에는 빠지지 않고 일본 게임들에 대해 소개된다. 하지만 굳이 멀쩡한 게임들은 제쳐두고 왜 꼭 이상한 18금(禁) 게임만을 소개하고 그것이 일본 게임의 전부인양 소개해대니 그것을 보는 일반 사람들은 결국 일본의 미소녀 게임은 다 18금에 저질 게임이라고 생각하게 되는 것이 우리네 현실이다. 과연 이 방송 관계자들이 일본 미소녀 게임을 제대로 플레이나 해보고 이런 방송을 내는지 정말 의문이다.

또 다른 문제는 게임에 대한 게이머들의 잘못된 인식이다. 18금 게임의 유수 메이커인 엘프의 동급생 시리즈의 경우, 통신상에 이미 한글 패치까지 등장해 많은 게이머가 플레이 해봤을 것이다. 필자는 동급생의 경우 기존의 미소녀 게임에서는 볼 수 없었던 캐릭터 개개인의 완벽한 시나리오와 인간 관계 등을 가장 잘 끌어낸 게임이라고 생각하지만…. 이것은 필자만의 생각일 뿐 대부분의 사람은 동급생을 단순한 볼거리 제공 이외에 어떠한 평가도 내리지 않는다. 아니 제대로 플레이 해본 사람이라면 최소한 이런 평가는 하지 않는다. 대부분이 완벽 공략 세이브 파일이나 심지어는 사진 파일 분해기를 이용하여(이런 짓은 하늘이 용서해도 내가 용서 못해!) 그림만 보고 마는 엽기적인 만행(?)도 서슴치 않고 저질러 버린다.



▲ 이것이 문제의 게임 동급생

국내의 여건이 이렇다 보니 아무리 미소녀 매니아 층이 두터워 지고 미소녀 게임이 대중화 되었다고 해도 결국 국내의 일반 게이머들의 미소녀 게임에 대한 인식은 아직 좀더 개방이 필요한 것 같다.

참고로 누가 필자에게 가장 좋아하는 제작사가 엘프 아니냐고 묻는데 어째서 그런 생각을 하는지 모르겠다. 필자 같은 건전한 사람이 어딜봐서 엘프를 좋아할 것 같은지… 필자가 가장 좋아하는 제작사는 바로 'F&C의 칵테일 소프트' 그리고 '리프'……… 가 절대로 아니다…… 아마… 아닐 거……라고 생각한다.

난무(亂舞) 하는 미소녀 게임

어쩌면 이게 가장 큰 문제일 수도 있다. '미소녀 게임이 많이 나오면 좋지 뭐가 문제냐?' 라고 말하는 사람도 있을 수 있지만 그 중에서 제대로 된 미소녀 게임이 거의 없다는 게 문제이다. 간단히 말해 미소녀 게임이 점점 상품화 되어가고 있다는 것이다. 일단 제작사 측에서도 미소녀 게임을 만드는데는 별로 부담감을 가질 필요가 없다. 미소녀 게임의 경우 타장르의 게임보다 만들기가 수월하고 제작비가 싸게 먹히며 미소녀 매니아들에 의해 기본 판매는 보장이 된다. 그러니 제작사 측에서는 굳이 돈들이고 힘들게 만들어서 몇만개 더 파느니 그냥 대충 만들어 팔고 또 다른 미소녀 게임을 만들어 파는 방식을 취하고 있다. 또한 이런 게임들이 넘쳐흐르는 현실 속에서 미소녀 매니아라면 별로 상관이 없지만 일반 게이머들의 눈에는 미소녀 게임이 전부 이런 식으로 대충 만들어지는 재미없는 게임으로 인식되기가 싶다. 특히 국내의 경우에 이런 사태가 빈번히 일어난다. 많아서 나쁠 건 없지만 지금 상황에서는 없느니만 못한 게 사실이다. 특히 전설의 미소녀 게임「 M~너를 전해줘」 란 게임을 플레이 해본 사람은 필자의 말을 충분히 납득할 것이다. 아직 못해본 사람은 그냥 이 순간 바로 이 게임에 대한 모든 것을 기억에서 지우기를 권한다. 세상을 살아가다 보면 그냥 모르고 사는 게 편한 경우도 있다. 간단히 말해 "알면 다쳐!"란 말이 지금 이 게임에 가장 어울리는 말인 것 같다. 필자의 경우는 이 게임을 접한 후 미소녀 게임의 심오한 세계에 눈을 뜨게 되었고 지금은 거의 폐인 생활을 하고 있다. 웃… 쿨럭… 쿨럭….



▲ 아는 사람이 있을지 모르겠지만 교환일기를 소재로 한 「M~너를 전해줘」. 소재는 좋았지만…

또한 미소녀가 난무하는 가장 큰 이유는 우려먹기식 시리즈화를 들 수 있다. 일단 하나의 미소녀 게임이 성공하면 반드시 라고 해도 좋을 만큼 후속작이 등장한다. 물론 어느 정도의 변화는 있다고 하지만 대부분 속편이라고 하기보다 팬서비스 디스크 또는 버전업 판 정도에 그치고 마는 것이 현실이다. 가장 대표적인 예로 '코나미'의 「도키메키 메모리얼」시리즈를 들 수 있는데(시리즈라고 해봤자 모두「도키메키 메모리얼」 하나의 관련 작품 뿐이다) 코나미는 「도키메키 메모리얼2」의 제작 발표 후 2년 동안 침묵을 지키고 있고 오로지 드라마 시리즈(드라마 시리즈는 드라마 시디가 아닌 어느 한 히로인 캐릭터를 중심으로 게임이 진행되어 가는 어드벤처 게임으로 현재 3탄으로 시리즈가 완료되었다)를 비롯해 「도키메키 메모리얼」의 관련 제품(상품)만 만들어 내고 있다(하지만 하나의 게임으로 봐도 충분한 완성도를 지니고 있으니 크게 문제 될 것은 없다). 그 이유는 무엇일까? 일단 가장 먼저 생각할 수 있는 것은 코나미란 제작사는 다른 미소녀 게임 제작사들에 비해 상당히 거대한 회사이다. 즉 코나미의 이미지를 생각 해서라도「도키메키 메모리얼 2」를 대충 만들어 팔 수는 없는 노릇이다. 또한 지금 「도키메키 메모리얼 2」를 발매해 버리면 지금의 「도키메키 메모리얼」이 지닌 부가가치를 모두 포기해야 한다. 생각해보라. 2를 만들어 놓고 1의 드라마 시리즈를 계속해서 낼 수는 없는 노릇 아닌가? 그렇다고 2에도 시오리를 내세울 수도 없는 노릇이다. 2에서 만일 시오리와 그 외의 인기 캐릭터를 주인공으로 내세우고 몇 명의 신캐릭터를 추가해 발매했다고 가정해 보자. 그렇게 되면 결국은 많이 팔 수는 있지만 아무런 의미가 없다. 그것은 1의 속편이 아닌 1의 관련 상품이 되는 것이다. 코나미란 제작사의 이미지와 그 외의 모든 것을 고려해도 2는 완전히 새로운 「도키메키」가 되어야 한다. 필자도 코나미의 팬으로서 코나미를 믿고 있다(설마… 코나미가…). 어쨌든 이제 「도키메키 드라마」시리즈도 완결이 되었고 인터넷상에 「도키메키 메모리얼2」의 전용 페이지도 운영하고 있으니 이제 곧 무슨 발표가 날 것 같기도 하다(최근 코나미 홈페이지에서는 CD 5장으로 발매된다는 정보와 함께「도키메키 메모리얼2」의 히로인이 공개되었다). 너무 코나미만 욕하지 말고 조금은 코나미가 안고 있는 고민에 대해 같이 생각해 보자. 설마 음악게임에 정신이 팔려 도키메키를 잊고 있는건 아니겠지? 음… 믿는다, 코나미.



▲ 코나미가 울기 차게 우려먹고 있는 도키메키 메모리얼(사진은 드라마 시리즈)

최근 코나미 홈페이지에 공개된 「도키메키 메모리얼 2」의 히로인 '히노모토 히카리'

CHAPTER2 미소녀가 나오는 게임

미소녀 게임 ≠ 미소녀가 나오는 게임

지금까지 대충이나마 미소녀 게임에 대해 알아보았다. 하지만 아직 많은 사람들이 크게 오해하고 있는 부분이 있다. 그것은 미소녀만 나오면 다 같은 미소녀 게임으로 치부해 버리는 것이다. 앞에서도 말했듯이 미소녀 게임이란 미소녀가 중심이 되어 게임을 이끌어 가는 것을 말한다. 반대로 미소녀는 나오지만 미소녀 이전에 그 게임이 하나의 장르로서 진행되면 그것은 미소녀 게임이 아니다. 단지 미소녀가 나오는 게임 일뿐이다. 조금은 극단적인 예를 들어 소니의 야루도라(やるドラ)시리즈에 미소녀가 나온다고 과연 그것이 미소녀 게임일까? 소니의 야루도라 시리즈는 분명 미소녀가 등장하고 그들은 중심으로 게임이 진행되지만 미소녀 게임이기에 앞서 '야루도라'란 하나의 장르를 구축하고 있다.



▲ 야루도라란 한 장르와 미소녀가 절묘히 조합돼 큰 인기를 얻은 야루도라 시리즈

즉 간단히 말해 제작사는 게임을 위해 미소녀를 채용한 것이지 판매를 위해 미소녀를 사용한 것이 아니란 것이다. 모두 이 점을 조금만 더 생각해 주었으면 하는 것이 미소녀를 좋아하는 필자의 작은 바램이다.


◀ L의 계절에도 미소녀가 나오지만 미소녀 게임은 아니다

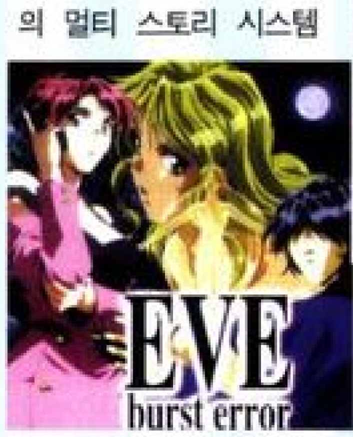
칸노 히로유키의 존재

그렇다면 도대체 미소녀가 나오지만 미소녀 게임이 아닌 게임에는 어떤 것이 있을까? 물론 개인적인 차이에 따라 다르지만 필자가 최고라고 생각하는 몇 가지 게임을 가지고 예를 들어보겠다. 일단 칸노 히로유키의(이하 칸노) 작품을 들 수 있다(필자는 항상 칸노 히로유키가 만든 게임을 지칭할 때는 작품이란 말을 쓴다). 이제 게임은 단순한 엔터테인먼트가 아닌 창작 예술이라는 사실을 일깨워준 칸노의 작품은 정말 창작 예술이라고 해도 과언이 아니다. 일반적으로 잘 만든 게임을 평할 때는 항상 영화와 비교한다. 물론 그것이 나쁘다는 것은 아니다. 이제까지 발매된 게임 중 가장 영화다운 게임이라면 필자는 「메탈기어 솔리드」라고 생각한다. 이 게임은 영화에서나 보여줄 수 있는 연출과 카메라 워크 등으로 모든 게이머들에게 게임을 한다는 생각보다 영화를 보고 있다는 생각이 들게 하였다. 하지만 '이 게임은 마치 영화 같다'는 표현은 바꿔 말하면 결국 게임은 영화를 능가할 수 없다는 말이 된다. 게임은 게임일 뿐이다. 더 이상 영화에 비교 될 필요는 없다. 특히 게임에서는 영화에서는 보여줄 수 없는 게임만의 세계가 있다. 그것을 알고 게임을 만드는 사람. 바로 그 사람이 칸노 히로유키인 것이다.


가장 영화 같은 게임 「메탈기어 솔리드」. 하지만 게임은 게임일뿐 굳이 영화와 비교될 필요는 없다 ▶

우선 칸노의 작품으로는 PC-98용 으로 발매된 멀티 사이드 시스템을 최초로 사용한 「디자이어」, 그의 인지도를 단번에 높히는데 공헌한 「이브 버스트 에러」, 그리고 최강의 멀티 스토리 시스템을 사용한 「이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노」 마지막으로 플스로 발매된 「엑소더스 길티」가 있다. 이 게임중에서 하나라도 제대로 플레이 해본 게임이 있다면 필자의 말을 이해 할 수 있을 것이다. 일단 게임에 대한 자세한 소개는 나중에 하기로 하고 어드벤처 게임계의 거성(巨星) 칸노 히로유키에 대해 좀더 설명하자면 칸노는 켄노 유키히로란 필명으로 시즈웨어에서 「디자이어」와 「이브 버스트 에러」를 제작했다. 시즈웨어에서 기획, 게임 디자인, 시나리오, 프로그램을 겸임하던 칸노는 18금 게임 유수 메이커로 국내에서도 절대적인 지지를 받고 있는 엘프로 이적해 지금까지 자신이 경험한 모든 지식 과 경험을 최대한 끌어내어 지상 최강의 멀티 스토리 시스템인 ADMS(아담스)를 사용한 「이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노」를 제작한다. 그리고 그의 인지도가 점점 높아지자 칸노는 이 전까지 사용하던 '켄노 유키히로' 란 필명을 버리고 자신의 본명인 칸노 히로유키란 이름을 걸고 아벨이란 회사를 설립했다. 그리고 그는 최초로 자사의 이름을 걸고 「엑소더스 길티」를 플스로 제작하였다(발매는 이마디오).


▲ 칸노가 자사의 이름을 걸고 최초로 발매한 엑소더스 길티



◀ 치밀한 구성으로 일본은 물론 국내에서도 큰 인기를 얻은 이브 버스트 에러

또한 「이브」와 「디자이어」의 경우 새턴으로 높은 완성도로 이식돼 있고 다시 윈도우 용으로 리메이크 되어 있다. 하지만 이브의 경우는 가정용 게임과 같은 등급인 R등급으로 발매하여 수많은 비난을 받기도 하였다. 그러고 보니 현재 이브의 속편인 「아담」이 제작중에 있다. 그리고 디자이어의 경우는 18금에다 완전판이란 이름으로 높은 완성도를 보이며 윈도우 용으로 발매되어 있으니 아직 못해본 사람은 이쪽을 한번 알아보는 것도…


◀ 필자가 가장 좋아하는 게임 「디자이어」는 엄청나게 파워업해 PC로 완전판이 등장하였다

칸노 히로유키(菅野ひろゆき)의 작품 세계

우선 칸노 작품의 특성에 대해 알아보자. 칸노는 기존의 게임과는 격을 달리하는 시스템인 멀티 사이드 시스템을 채용하여 주인공과 상대방의 시점에서 게임을 진행하는, 기존의 게임에서는 물론이고 현재 영화에서도 사용할 수 없는 스토리를 이끌어 냈다. 또한 그의 게임의 스토리에는 가장 흔하면서도 가장 만들기 어렵다는 시간의 가역성(可逆性)을 소재로 사용하였다. 물론 시간의 가역성을 소재로 한 게임은 기존에도 그리고 지금도 많이 있다. PC, 플스, 새턴에서 크게 인기를 끌은 「파랜드 사가-시간의 도표」도 시간의 가역성을 소재로 사용하여 크게 인기를 끌었으며 얼마 전 발매된 파이널 판타지Ⅷ도 일종의 시간의 가역성을 소재로 채용하였다. 특히 파랜드 사가의 경우 국내에는 「파랜드 택틱스2」란 이름으로 윈도우용이 발매돼 있으며 필자가 가장 좋아하는 PC게임이기도 하다.


◀ 「파랜드 사가」도 시간의 가역성을 게임상에서 잘 이끌어내었다

물론 이들 게임의 스토리가 나쁘다는 것은 아니다. 이 게임들도 나름대로 시간의 가역성을 게임의 스토리에서 잘 끌어냈다고 생각한다. 하지만 칸노의 작품은 이들과는 조금은 다른 스토리 구성을 가지고 있다. 예를 들어 필자가 아무리 잘 짜여진 스토리를 가진 게임을 하고 그

스토리가 완벽하다고 해도 결국은 '아 이렇게 결말이 나는구나' 하는 감동을 받을 뿐이지만 칸노의 작품은 항상 플레이어에게 생각할 수 있는 기회를 마련해준다. 그리고 플레이어가 전혀 예상할 수 없었던 스토리 라인을 이끌어 낸다. 그리고 게임이 끝난 후에는 이런 생각을 하게 된다.

'도대체 뭐가 어떻게 된 거지?'

참고로 필자의 경우 디자이어의 엔딩을 본 후 이해가 안가 잠시 생각을 정리한 후에야 감동을 받을 수 있었다. 또한 「유노」의 경우는 이미 달성률100%를 돌파했음에도 불구하고 스토리를 전부 파악하지 못해 아직도 플레이하고 있다. 그리고 스토리를 하나하나 이해해 갈수록 감동이….



▲ 지상 최고의 게임인 유노. 이게임의 모든 스토리를 이해한다면 당신은 천재

참고로 필자의 아는 사람중에는 유노를 700시간(70시간의 오타가 아니다)을 플레이 하고도 모든 스토리를 이해하지 못해 지금은 거의 포기상태에 이른 사람이 있으니 이 유노의 시나리오를 쓴 칸노가 얼마나 대단한 사람인지는 말 안해도 알 것이다.

간단히 말해 칸노의 작품의 스토리는 감동(感動)이나 감탄(感歎)이 아닌 경악(驚愕)이라 할수 있다. 누가 「디자이어」에서 티나의 정체를 생각할 수 있었으며 누가 「이브 버스트 에러」의 그런 결말을 예상할 수 있었겠는가? 특히 「유노」의 경우 플레이하다보면 이게 '과연 인간이 쓴 시나리오 란 말인가' 하는 생각을 가지게 되며 시나리오를 쓴 사람을 정말 존경하게 만들어 준다. 그리고 일본에서도 칸노 작품에 대한 문의를 할 때 가장 많이 들어오는 질문이 시나리오에 관한 질문이다. 즉 일본인들도 칸노의 게임을 전부 이해하지 못한 다는 것이다(그러니 국내에서는 인기가 없을 수 밖에…).

그렇게 훌륭한 작품을 만들어 내는 칸노지만 현재는「엑소더스 길티」의 예상 밖의 판매 부진으로 아직까지 아벨에서 만든 다른 작품이 발매되고 있지 않다는 게 아쉬울 따름이다.

CHAPTER 3 캐릭터 게임

캐릭터 게임의 문제점

캐릭터 게임이란 간단히 어느 원작(애니메이션 등)의 인기를 등에 업고 그 캐릭터와 세계관을 이용하여 만드는 게임을 말한다. 일단 일본쪽 애니가 대부분 그렇듯이 당연히 캐릭터는 미소녀가 된다. 이것도 일종의 미소녀 캐릭터를 이용한 미소녀 게임인 것이다. 하지만 그런 캐릭터 게임치고 제대로 된 게임은 거의 없다. 대부분 성의없이 캐릭터의 성향에만 초점을 맞춰 제작되고 게임의 완성도는 떨어지게 된다.



◀ 캐릭터 게임의 경우 일단 어느 정도의 판매율은 보장된다(사진은 루로우니 켄신)

그렇다면 그 이유는 무엇일까? 일단 제작사 측에서는 미소녀 게임을 만들 때보다 더 부담이 없다. 미소녀 게임이라면 게임의 완성도는 그렇다 쳐도 캐릭터만은 제대로 만들어야 한다. 하지만 캐릭터 게임의 경우 그럴 필요도 없다. 이미 인기를 얻고 있는 캐릭터와 세계관 등을 게임에다 대충 갔다 붙이기만 하면 된다. 그리고 적당한 무비와 서비스컷 등만 추가하면 게임은 완성되고 엄청난 기세로 팔려나가게 된다.



◀ 새턴과 플스로 발매된 마크로스는 어느 정도 좋은 평가를 받았다

어차피 그 원작을 좋아하던 사람은 절대로 사게되고 원작에 관심이 없는 사람이 당연히 관심도 안가지게 되는 것이 캐릭터 게임이다 보니 제작사 측에서는 어느 정도의 비난을 감수하더라도 캐릭터 게임을 대충 만들어 팔고 또한 관련 상품을 발매하는 것이다. 한마디로 캐릭터 사업은 황금알을 낳는 거위라는 것이다.

그리고 그런 캐릭터 게임 중에서도 필자를 가장 경악하게 했던 캐릭터 게임이라면 플스용으로는 반다이의「천공의 에스카 플로네」, KSS의 「웨딩 피치」, SCEI의 「루로우니 켄신」등이 대표적이라 할 수 있겠다. 특히 에스카 플로네는 한정판까지 발매하는 만행을 저질렀다. 그 외 유력한 후보로는 「란마」 라던가 「세일러 문」 등이 있지만 필자가 아직 해보지 못한 관계로 언급은 삼가하겠다 (솔직히 별로 하고 싶지도 않다).



◀ 한정판까지 발매하는 만행을 저지른 「천공의 에스카플로네」. 하지만 게임은…



캐릭터 게임의 극에 달한 웨딩 피치. 원작도 그랬지만 게임은 정말 황당했다 ▶

캐릭터 게임 = 쓰레기?

하지만 그렇다고 모든 캐릭터 게임이 그렇다는 것은 아니다. 최근에 들어서는 새턴용으로 발매된 세가의「신세기 에반게리온」(참고로 가이낙스가 만든 에바 시리즈는 제외)이나 「마법기사 레이어스」등 원작을 능가한다는 평까지 들은 캐릭터 게임이 다수 발매되어 있다. 그리고 이번에 일본은 물론 국내에서도 엄청난 인기 몰이를 하고 있는 「카드 캡터 사쿠라」가 발매 되었다. 이번 사쿠라의 발매는 기존의 캐릭터 게임과는 조금 다른 면모를 보이며 캐릭터 게임도 하면 된다는 멋진 진리를(?) 보여주고 있다. 간단히 말해 우리는 캐릭터 게임에 많은 것을 바라지는 않는다. 게임의 구성이나 완성도 등을 떠나서 그 원작의 캐릭터와 세계관만 잘 살려 주면 그걸로 만족하는 것이다. 하지만 적당히 그 원작의 캐릭터만 불여 넣는 기존의 캐릭터 게임을 볼 때 이번 사쿠라의 발매는 어쩌면 상당한 의미를 지닐 지도 모르겠다.



▲ 캐릭터 성과 게임의 절묘한 조화를 이룬 세가의 「에반게리온」



◀ 「레이어스」의 발매로 더이상 캐릭터 게임은 상품이 아니란 사실이 입증되었다



최근 발매되어 인기를 끌고 있는「카드캡터 사쿠라」. 캐릭터 게임치고는 높은 완성도를 보여준다 ▶

마치며…

드디어 끝났다. 필자가 특별한 매니아도 아니고 그렇다고 남들보다 특출난 지식을 가진 것도 아니지만 미소녀 게임을 좋아하는 한 사람의 게이머로서 미소녀 게임에 대해 진지하게 말해보고 싶었다. 사실 하고 싶은 말도 많고 좀더 많은 미소녀 게임들을 소개하려 했는데, 페이지에 밀려 여러 기사들을 자진 삭제하고 미소녀 게임의 소개는 전혀 나가지 못했다. 솔직히 필자의 미소녀 게임에 대한 소견을 모두 이야기하려면 따로 별책부록으로 만들어야 필자의 모든 생각을 펼칠 수 있을것 같다. 어쨌든 이번 호는 이것으로 끝이지만 솔직히 이번 달에 쓴 것은 필자가 기획한 부분의 서론부분 밖에 되지 않는다. 이제 앞으로 기회가 다시 있다면 이번 달에 소개하지 못한 게임에 대한 소개를 할까한다. 뭐 인기가 없다면 이번 달로 끝날 수도 있다. 또한 소개해 주길 바라는 미소녀 게임이 있다면 프리티♡새미 앞으로 엽서를 보내주길… (근데 새 천년을 맞는 히로인 특집은 언제하지?)

열혈애니넷

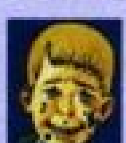


안녕하십니까? 앞으로 메이 Lee님을 대신해 열혈 애니넷을 이끌어갈 프리티♡사미입니다. 메이 Lee님이 매우 애착을 가지고 이끌어 가시던 코너라 한편으로는 부담도 되지만 어찌됐건 한번 열심히 해볼 생각입니다. 그리고 매달 너무 많은 엽서가 쏟아지는 관계로 모든 독자님들의 사연을 실을 수는 없지만 모든 사연은 제가 전부 읽어봅니다. 그러니 뽑히지 않았다고 너무 실망하지 마시길···.
그럼 이번 달은 프리티♡사미와 함께 레리~즈!

[illegible]

메이 Lee님, 안녕하십니까? 저는··· 안녕 못합니다. 왜냐구요? 그건 메이 Lee님께서 더 잘 아실텐데요. 9월호 열혈 애니넷··· 제 이름과 주소가 있더군요. 당연히 제 사연이 뽑힌 줄 알고 기쁜 마음으로 쭉 읽어 내려 갔습니다. 그런데··· 황당하게도 사연은 제 것이 아닌 진선이라는 독자의 것··· 우아아악~~~~~~~~(분노 게이지 폭발) 누굴 놀리시는 겁니까? 저는 제 사연이 뽑힌 줄 알고 얼마나 기뻐했는데··· 다른 독자분들은 아실 겁니다. 자기가 보낸 사연이 뽑혔을 때의 그 감격과 기쁨, 환희, 눈물, 회열, 그리고···등등. 이것들이 한순간에 무너지니 괜시리 화가 나더군요. 더 이상 긴말 않겠습니다. 뭐, 메이 Lee님께서도 실수하실 수 있겠죠. 다음부터는 이런 실수 안하실거라 믿으며 이만 줄입니다.
PS 진선이라는 독자분도 꽤 황당하셨겠군요.

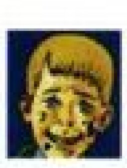




이런··· 정말 큰 실수를 했군요. 메이 Lee님을 대신해 제가 사과드립니다. 그리고 다른 독자분들 사연과 이름이 다를 때는 회사로 연락 주세요. 그렇지 않으면 나중에 파워점수 계산이 힘들어집니다. 그리고 자신의 사연이 실렸을 때의 그 감격과 기쁨, 환희, 눈물, 회열, 그리고···등등. 물론 저도 잘 알고 있죠. 어쨌든 두분 모두에게 죄송하다는 말씀을 드리며 다시는 이런 일이 없도록 조심하겠습니다. 그래도 이번 달에는 확실히 사연이 실렸으니 이제 그만 화푸시지요. 그리고 사과의 뜻으로 그림도 함께 실어드립니다. 그럼 이호선님 다음에도 재미있는 사연 보내주세요.

[illegible]

TO 메이 Lee···님
안냐세요···메이 Lee님. 열혈 애니광 창욱이 입니다. 얼마 전 월트디즈니의 신작「타잔」을 보았어요. 개인적으로 상당히 기대했던 작품이었고, 일본만화에만 찌들어 있던 저에게 청량제와 같은 역활을 해줄 것 같아 보러 갔죠. 일단 디즈니 만화의 연출이나 퀄리티는 나무랄게 없다는 건 메이 Lee님도 잘 아시죠? 헌데, 스토리 면에서 기존 디즈니 작품과 같이 약한 모습을 보이더군요. 항상 해피엔딩입니다. 좀 색다른 기대를 했던 저에게 기대에 부흥해 주지 못했죠.
BUT··· 개인적으로 라이온킹 담으로 잼 있던 것 같습니다. 메이 Lee님 안 보셨담··· 꼭~보시길. 글구 이번에 소개된 태권V의 화면 정말 놀랐습니다. 파이팅! 코리아 애니.
P.S. 가이낙스에서 2001년에 연재할 로봇만화 「아오키 우루」(맞나?)를 제작하고 있다고 제 친구놈이 그러더군요. 사실입니까?
P.S 2 사쿠라 좋아하신다구요···? 친구꺼 뺏은 사진··· 여기있어요~ 메이 Lee님 파이팅!



열혈 애니광 김창욱님 디즈니 만화를 개인적으로 좋아하시나 보군요. 「타잔」은 저도 꼭 보고싶었던 작품입니다. 하지만 마감이라는 엄청난 프렛샤의 두 글자가 저의 앞길을 막더군요. 그래서 이번 마감이 끝나면 친구놈을 꼬셔서 꼭 한번 보러갈 생각입니다. 근데 타잔을 라이온킹 다음으로 재미있게 보셨다구요? 제가 지금까지 봤던 디즈니 만화중에 가장 재미있게 본 것이 라이온킹 인데··· 라이온킹 다음으로 재밌게 보셨다니 더더욱 기대가 되는군요. 누가 이 마감 지옥에서 벗어나게 해준다면 지금이라도 달려가 타잔을 보고싶은 기분입니다. 그리고 질문하신 가이낙스의 2001년 개봉예정인 장편애니메이션 '아오키 우루(蒼き ウル) 그냥 이름만 들어선 별로 흥미가 안 갈지 몰라도 그 스텝진을 보면 정말 기대가 갈 겁니다. 캐릭터 디자인은 사다모토 요시유키가, 감독은 안노 히데아키가, 그리고 야마가 히로유키, 가이낙스에서 또 어떤 물건이 나올지 기대해 봅시다.

P.S 2 메이 Lee님도 사쿠라를 좋아하셨습니다. 하지만 전 그보다 정확히 957만 7584.77배 더 사쿠라를 좋아합니다. 사쿠라 사진 정말 잘 받았습니다. 덕분에 전 지금 사쿠라 사진을 보며 감동을···

[illegible]

안녕하신지요. 메이 Lee님. 세번째로 이야길 보내는 성창열입니다. 9월호를 기쁜 마음으로 사본 저는 조금 아주 조금 메이 Lee님께 섭섭했습니다(거짓말하려니 손이···). 아니 무지 마니마니 섭섭했습니다. 제 사연을 안 뽑아 주시다니(이러면 안되는데) 하···하···하 저의 Joke라고 생각하세요. 저 메이 Lee님. 저는 방학이라 내내 뒹굴거리며 방바닥과 붙어산답니다. 그래서 TV와도 무지 가까운 관계(?)랍니다. 근데 우리나라 방송산 어떻게 된겁니까? 전 여느 때와 같이 만화를 보고 있었습니다. 최종회더군요. 만화가 끝이나고 다음엔 어떤걸 할지 잔뜩 기대하고 기다렸습니다. 자막이 나오더군요. 그런데!! "이건 저번에 몇 번 했던거잖아 C 빠리리~" 저도 모르게 욕이 나왔습니다. 이래서야 되겠습니까? 에이 메이 Lee님 아무리 재활용이 좋다지만 전 새로운걸 접하고 싶습니다. 메이 Lee님 힘으로 어떻게 안될까요??(힘들겠죠)



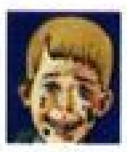
저 역시 국내에서 방영하는 만화가 최종회일 때는 다음은 어떤 만화를 방영해 줄지 상당히 기대를 하며 봅니다. 하지만 그 기대에 어긋나는 만화를 방송해 줄 때의 참담한 기분은 정말 말로는 설명할 수 없죠. 그래도 최근에는 많은 작품이 방송 중에 있고 나름대로 모두 저에게 즐거움을 주었습니다. 하지만 이왕 재방송을 해줄 거라면 좀 좋은걸 해주면 좋을텐데···(세일러문을 재방송 해라!) 뭐 요즘은 마감때문에 TV란 걸 전혀 못보고 있어 지금 뭐가 방송되고 있는지도 모릅니다. 포켓 몬스터도 2편인가 밖에 못봤습니다. 하지만 9월7일부터는 NHK에서 새로운 사쿠라 시리즈인 「카드캡터 사쿠라- 사쿠라 카드편」이 방송될 예정이니 그것만은 어떻게든 봐야겠지요. 절대로···

P.S 창열님이 주신 특별부록은 인권 보호 차원에서 과감히 제외시켰습니다.

[redacted]

Hi 메이 Lee님. 전 17세 소년인 정우철이라고 합니다. 제가 이렇게 열혈 애니넷에 펜을 들게된 이유는 바로 한국의 애니메이션 때문입니다. 한국의 애니는 지금 이 상태로는 안된다고 생각합니다. 왜냐하면 그 이유는 첫째 그림체와 색채입니다. 마니마니 발전했다고는 하지만 요새 국산 애니를 보면 마치 어설픈 일본 애니라고 할 정도로 일본풍이 납니다. 색채는 그렇다쳐도 그림체는… 미국의 월트 디즈니사는 초당 엄청난 양의 그림이(얼만지 정확히 모름) 들어가 무쟈게 부드러운 영상과 그래픽이 어우러져 환상적입니다. 그림체 또한 개성있어 누가 보더라도 이건 디즈니사 것이라고 알 정도입니다. 멋진 그림체와 화려한 영상으로 보는 관객을 압도합니다. 여태껏 만들어진 국산 애니는 다는 아니지만 대개 유치합니다. 하지만 어린이용이기 때문만은 아닌 것 같습니다. 그 예로 미국 월트 디즈니사를 보면 대부분 뻔한(?)동화를 대부분 만화화 하지만 어린이들뿐 아니라 청소년층, 중년층까지 크게 어필하여 재미를 느끼게 해줍니다(빨리 우리도 스토리 보강! 보강!). 그래도 제가 본 국산 애니중 정말 잼있고 감동 받았던 애니가 2편 있습니다. 바로 독고탁 시리즈와 하니! 하~지금 애니에 비하면 형편없지만 스토리만은 지금도 잔잔한 감동을 줍니다. 끝으로 우리 애니는 개성있는 그림체와 색체를 찾고 스토리 보강에 힘을 써 외화를 자알 벌 수 있는 산업 중 하나인 애니메이션 산업에 기틀을 마련해야 한다고 생각합니다. 메이 Lee님 여기까지 제 생각이었습니다. 메이 Lee님이 생각하는 국산 애니에 대한 생각을 듣고 싶습니다.

P.S 글을 못써서 죄송하지만 원래 이런걸 어떻게 하겠습니까.



국산 애니에 대한 우철님의 마음 정말 감동적입니다. 구구절절 옳은 말씀이십니다. 하지만 조금 더 바꾸어 생각하면 어떨까요? 물론 지금 비교해 보면 확실히 비교가 되는 것은 사실이지만 지금 국산 애니메이션은 단기간 내에 비약적으로 발전해 왔습니다. 첫술에 배부를 수 없다고 이 정도로만 나간다면 얼마 후에는 일본이나 미국의 애니메이션과 동등한 입장에 설 수 있을지도 모릅니다. 하지만 그 전에 국내의 애니메이션에 대한 이미지부터 바꿔야 한다고 생각합니다. 지금 이 상태로라면 아무리 극장에서 대대적인 홍보와 함께 상영이 된다고 해도 결국 보러오는 사람은 어린아들뿐이니까요. 참고로 몇 년전에 있었던 제 친구와의 얘기를 하자면 그 당시 한창 홍보를 하며 기대를 모으고 있던 '전사 라이안' 이라는 국산 애니와 '헤라클레스' 가 거의 같은 시기에 개봉을 앞두고 있었습니다. 저는 당연히 국산 애니인 전사 라이안 을 보러 가자고 했지만 그 친구는 기어이 전사 라이안은 유치하다며 자신은 헤라클레스를 보겠다며 혼자서 다른 극장으로 가버렸습니다. 저는 그때 어째서 한국 만화는 보지도 않고 유치하다고 하고 디즈니 만화는 재밌다며 보러 가는건지…? 이 모든게 결국은 이제껏 국산 애니는 유치하다는 이미지 때문이 아닐까요? 전 아직도 국내 애니가 극장에서 상영을 하면 꼭 보러갑니다. 내용이 어찌됐건 국내 애니메이션의 발전을 위해 그리고 점점 발전해가는 면모를 확인하기 위해. 어쨌든 저로서는 우철님 같이 국산 애니의 발전을 생각해주는 독자가 많으면 많을수록 국산 애니는 더욱 발전하게 될 것이라고 생각하고 있습니다.

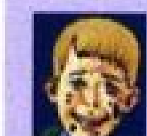
[redacted]

메이 Lee님~~이게 어찌된 이야기입니까? 애독자 엽서 말입니다. 애독자 엽서에 왜? 「애니메이션 코너를 폐지하는 게 어떻습니까?」라뇨. 말도 안됩니다. 지금 천년펭귄님도 떠나시려 하는데… 흑…흑… 제가 넘 흥분 했나요?

일단 인사부터 하죠. 전 메이 Lee 동반자 우성민 입니다. 안되요!!! 폐지라니… 정말 말도 안 되는 군요… 메이 Lee님! 왜 그러시나요? 힘드세요? 아니면 이유가 뭡니까? 전 제가 한번 애니넷에 뽑히기 전까지는 폐지는 절대 반대입니다(한번 해본 소리에요). 전~~메이 Lee님 믿습니다. 아~압!

P.S 전 저번에 「소환수 선물 대잔치에 듀얼쇼크 당첨자인데 확인전화를 했는데 상품은 오지 않고 있습니다. 어찌된거죠?



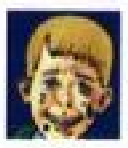


메이 Lee의 동반자 우경민님, 정말 안타깝게도 메이 Lee님은 이제 계시지 않습니다. 하지만! 메이 Lee님이 없어도 열혈 애니넷에는 저 프리티♡사미가 있습니다. 지금부터는 저와 함께 영원한 동반을 하시지 않겠습니까? 그리고 열혈 애니넷은 우경민님 같은 팬이 있는 한 절대로 사라지지 않습니다. 사실 저도 이번 애독자 엽서를 정리하면서 아직 많은 분들이 애니메이션 코너를 사랑해주시고 계시구나 하는 것을 느꼈습니다. 근데 이제 한번 애니넷에 뽑혔으니 폐지해도 되나요? (한번 해본 소립니다) 그럼 다음에는 메이 Lee님이 아닌 절 한번 믿어보시지요.

PS. 이번에 보낸 상품중 여러 개가 반송이 와서 다시 보내드렸습니다. 아마 지금쯤이면 받으셨겠네요. 혹시 아직도 못 받으셨다면 다시 한번 회사로 연락 주세요.

[redacted]

처음 편지를 보내는 재홍이라고 합니다. 전 얼마 전까지 애니메이션엔 별로 관심이 없었어요. 그러다가 친구에게 「이웃의 토토로」란 비디오를 빌려 보게 되었지요. 친구가 말하기는 「이웃의 토토로」가 일본에서 10년전에 만든 것이라면서요. 맞습니까? 메이 Lee님… 어쨌든 「이웃의 토토로」진짜 재미있더군요. 자막은 안나오고 일본어로 말하기 때문에 무슨 말인지는 모르겠더군요. 가장 기억에 남는 대사는 "동그리! 동그리!" 그 후로 친구에게 홍돈(붉은돼지) 그리고 기억이 안 나지만 라퓨타(?) 맞을 거에요. 이것들을 빌려보니 애니메이션이란 이런 것이구나 느끼게 되었지요. 요새는 에반게리온을 볼려고 하는데 어디 싸게 팔거나 빌릴 곳은 없습니까? 메이 Lee님 저 같은 초보에게 재미있을만한 애니메이션 좀 소개해 주세요.



처음 애니메이션을 접해 보시는 분이시군요. 하지만 정말 좋은 작품들을 골라 보셨군요. 「이웃의 토토로」 나온지 거진 10년이 다 되어가는 것 같군요. 저도 토토로는 정말 감명 깊게 봤습니다. 그리고 에반게리온을 보시고 싶으시다구요? 한때는 에반게리온 열풍이 불 정도로 인기작이었죠. 물론 그 인기는 지금도 여전합니다. 그 외 저에게 재미있는 작품을 추천해 달라고 하셨는데… 글쎄요 제가 추천해 드릴만한 것은 「초시공 요새 마크로스 - 사랑 기억하십니까」를 한번 보시는 게 어떨까요? 84년에 극장에서 상영되어 현재 발매된 마크로스 시리즈중 최고라는 평과 함께 이 애니의 히로인 린 민메이는 아직까지도 모든 마크로스팬들의 영원한 히로인으로 남아 있을 정도입니다. 아직 못 보셨다면 꼭 보시길 추천해드리고 싶네요. 그 외에 최근 작품이라면 「카드캡터 사쿠라」, 「투하트」, 「그남자와 그여자의 사정」 정도를 추천하고 싶네요. 특히 사쿠라는 강추 입니다. 절대로 보십시요. 그럼 사쿠라를 추천하는 의미에서 사쿠라의 멋진 명대사 한마디 해드리죠. '레리~즈'

[redacted]

성님, 안녕하신지…. 비 피해는 없는지 걱정이 되네요. 이쪽 대전은 아무런 탈이 없답니다.

용가리가 개봉됐죠? 보고 싶지만 영화관 안간지 3년정도…. 원래 잘 안가요…. 애들 말 들으면 재밌다고 하는 애도 있고 이상하단 애도 있고…. 어쨌든 한국 애니 발전에 시발점이 된 것 같네요(용가리가 애니였던가?) 태권V의 부활이라… 전부터 예고됐던 것이지만 사진은 이번이 처음인 것 같아여~참 멋있더군요. 오오오~ 한국 애니의 발전이 느껴집니다~ 그럼…

P.S 동봉한 사쿠라 엽서 잘 받으세요. 크기가 커서 조금 자르게 됐네요. 메이 Lee성님 생각나서 샀어요.



용가리라… 저는 아직 보지는 못했지만 봤다는 사람 말에 의하며 그냥 엄청나다고만 하네요. 한번 꼭 보라면서, 하지만 역시 불만의 소리도 많이 들리고 있습니다. 외적의 발전은 이루어 졌으나 아직 세밀한 곳까지 신경을 쓰지 않았다는 등… 간단히 말해 그래픽은 좋으나 내용이 없다는 게 문제랍니다. 한마디로 볼거리 제공이란 말이지요. 아직 제 눈으로 보지는 못해 뭐라고 말씀은 드리지 못하겠지만 어쨌든 그렇다고 하네요. 그리고 태권V의 부활… 한때 제가 순수하던 시절 저에게 꿈과 사랑을 심어 주었던 태권V가 부활한다니 저로서는 반가울 따름입니다. 하지만 건담W처럼 겉멋만 잔뜩 들어서 부활하지는 않았으면 좋겠습니다. 왠지 벌써부터 기대와 함께 우려가 되네요.

P.S 그리고 동봉한 사쿠라 엽서 원래는 메이 Lee님에게 돌아가야 하지만 지금은 담당자의 권리로 모두 제 손에서 처리하겠습니다(ほえ~ 사쿠라다).

ACADEMY HOBBY MODEL KITS 아카데미 프레스

이번 호 '아카데미 프레스'의 주제는 게임파워 독자들에게 이미 친숙한 캐릭터 '포켓몬스터' 입니다. 더 이상 설명이 없는 귀여운 캐릭터들을 아카데미에서 판매 중인 태엽 동력의 '포켓몬키트' 시리즈와 액션 피규어 형태의 '프라몬' 시리즈로 만나 보시기 바랍니다.

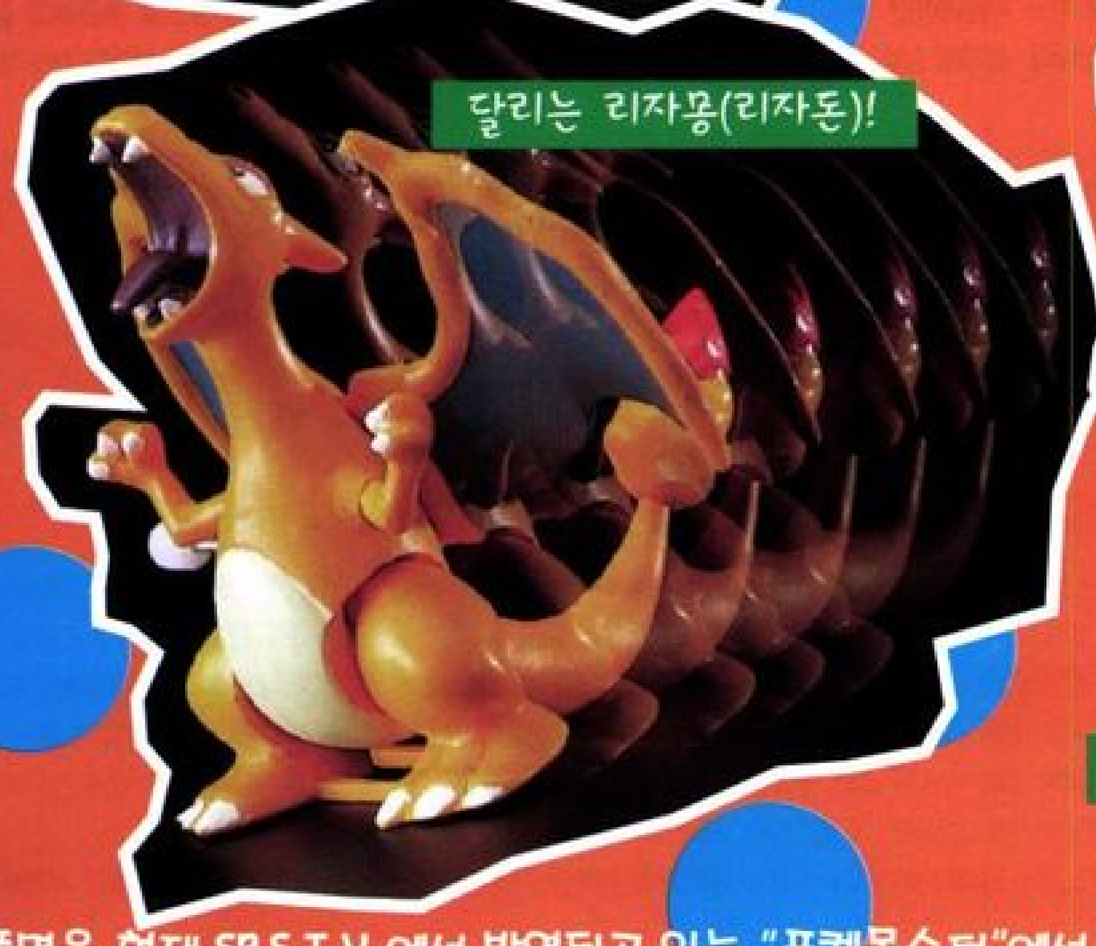
'포켓몬키트' 시리즈

'포켓몬키트' 시리즈란 키트에 태엽을 사용하여 이 태엽의 힘으로 걸어가는 피규어를 의미하며 현재 발매중인 아카데미 제품은 4가지가 있다.

제품번호	제품명	일본원명	소비자가격
SF013	피카츄	피카츄	3,000원
SF014	리자몽	리자돈	3,000원
SF015	거북왕	카멕스	3,000원
SF016	고라파덕	코닥꾸	3,000원


피카츄가 간다!


거북왕(카멕스)도 속도는 같을까?


달리는 리자몽(리자돈)!


고라파덕(코닥꾸)은 금방이라도 넘어질 것 같은데...

● 제품명은 현재 SBS T.V.에서 방영되고 있는 "포켓몬스터"에서 사용되는 국내 명칭입니다.
●일본원명은 일본에서 사용되는 원래 포켓몬스터의 이름입니다.

알림!!

이번 호 아카데미 프레스 상품은 기사에 실린 '포켓몬키트' 시리즈 각 1개씩 8명과 '프라몬' 시리즈 각 1개씩 8명으로 모두 16분에게 행운이 돌아가게 되었습니다. 특히 다음 호에는 보다 비디오게임에 깊은 관련이 있는(?) 상품으로 준비할 예정이오니 앞으로도 많은 관심 부탁드립니다.

이번호 상품 내역

제품번호	상품명	비고	제품번호	상품명	비고
SFO13	피카츄	1개씩 2명	SFO19	피카츄	1개씩 2명
SFO14	리자몽	1개씩 2명	SFO2O	파이리	1개씩 2명
SFO15	거북왕	1개씩 2명	SFO21	거북왕	1개씩 2명
SFO16	고라파덕	1개씩 2명	SFO22	이상해씨	1개씩 2명

잠깐!

일본에서의 포켓몬은?

일본에서 포켓몬이란 용어는 연령을 불문하고 절대 낯설지 않은 캐릭터의 이름이다. 아주 작은 가게(지하도의 미니 샵)에서부터 포켓몬 센터라는 전문샵에 이르기까지 포켓몬 관련 각종 상품은 대부분의 상점에서 한 코너를 차지하고 있을 정도로 일본에서는 강한 파워를 지니고 있다. 한마디로 의식주에 필요한 모든 생활용품에 포켓몬의 모습은 드러난다.

게다가 각종 도서, 만화영화, 게임 등등 보는 즐거움까지 더해주고 있다. 물론 일본에서도 포켓몬의 카피 제품이 있다. 따라서 오리지널 상품을 원한다면 당연히 포켓몬 전문샵인 포켓몬 센터로 발길을 돌려야 할 것이다. 포켓몬 센터는 현재 일본 동경과, 오사카 두 지역에 오픈되어 있다. 게다가 이 곳을 찾는 사람은 상상을 초월할 만큼 많다. 따라서 1,400여종의 포켓몬 상품을 제대로 구경하고 싶다면 주말이나 휴일, 축제일 등 그런 날은 되도록 피하고 한가한 평일을 이용하는 편이 나을 것이다.



▲ 일본 롯데리아에서 발견한 포켓몬!!



'프라몬' 시리즈

'프라몬' 시리즈는 보다 원작의 이미지에 충실한 작동식 키트로 신체의 한 부분을 손으로 움직이면 다른 부분이 연동하여 움직이는 키트를 말한다. 예를 들어 프라몬 시리즈 '피카츄'의 경우 꼬리를 상하로 움직이면 피카츄의 귀와 손이 함께 움직인다.

제품번호	제품명	일본원명	소비자가격
SF019	피카츄	피카츄	3,000원
SF020	파이리	히토카게	3,000원
SF021	거북왕	카멕스	3,000원
SF022	이상해씨	후시기다네	3,000원

파이리(히토카게)는 어디가 움직일까?





이상해씨(후시기다네)는 입이 움직인다?



피카츄(피카츄)의 꼬리를 당기면...

거북왕(카멕스)는 도저히 움직일 데가 없을 듯 한데...

지금 한국의 캐릭터 시장이 움직이고 있다

TOMATO CLUB 토마토 컬렉션 사장 이성진





anime club

유아를 겨냥해서 만든 상품을 제외한 캐릭터 상품은 인기 만화, 애니메이션 그리고 게임 관련상품으로서 지금까지는 일부 매니아 층의 상품으로 여겨졌다. 그러나 최근 이 캐릭터 시장에 큰 변화의 움직임이 일고 있다. 이에 이번 호에서는 국내에서 종합적으로 캐릭터 상품을 다루고 있는 토마토클럽의 판매원, 토마토 컬렉션의 이성진 사장으로부터 최근의 캐릭터 시장의 동향에 대해 들어보았다.

Q 국내의 캐릭터 시장이라고 하면?

A 우리 국민들의 캐릭터 상품에 대한 관심도는 꽤 높은 편이며 구매욕 역시 강해 수집광을 비롯한 특정 캐릭터마다의 매니아 층이 형성되어 있습니다. 이런 현상은 어제 오늘일이 아니라 수년 전부터 시작되어 온 것인데, 그 붐이 일기 시작한 것은 대표적으로 일본, 미국 등지의 만화, TV비디오의 애니메이션과 비디오게임이 조금씩 한 문화로 스며들면서부터라고 봅니다. 그렇다고 현, 우리 캐릭터 시장이 확실히 자리가 잡혀 있느냐? 아직은 뭐라 판단 내릴 만큼 눈에 보이는 건 없습니다. 미국, 일본과 같이 수십년 전부터 캐릭터 시장이 조성되어 오늘에 이르기까지 캐릭터 문화, 시장에 대해 입지가 확실히 굳혀져 있는 그들에 비한다면 한국의 캐릭터 시장은 아직 유아 시기라 할 수 있죠. 게다가 아쉬운 점이 있다면 그나마 우리나라에서 한 자리 차지하고 있는 캐릭터들 대부분이 수입 캐릭터라는 점에서…. 예를 들면 20년 전부터 시작되었던 애니메이션 가운데 한국에서도 인기가 높은 「기동전사 건담」은 그 대표적인 예라 할 수 있죠. 게다가 지금도 변함없이 신작 애니메이션 「턴에이 건담」이 발매되어 있고 캐릭터상품도 계속해서 등장하고 있습니다. 비록 캐릭터에 대한 관심은 만화 애니메이션, 비디오게임 등 일본 문화의 영향으로 시작되긴 했지만 이젠 국내에서도 그 나름대로의 캐릭터 시장이 구축되어 단순한 상품판매가 아닌 전망 있는 비즈니스로 자리잡혀 가고 있다고 봅니다.



▲ 턴에이(∀) 건담 키홀더



▲ 턴에이(∀) 건담 피규어 컬렉션



◀ 턴에이(∀) 건담 액션 피규어

저기요!! anime club에서 만나요

턴에이(∀) 건담

이것이 건담인가? 라는 논란이 끊이지 않는 건담 시리즈의 최신판. 달에서 발굴된(땅을 파니 건담이…) 턴에이(∀)건담. 그리고 지구와 달의 싸움에 휘말린 주인공…. 하지만 턴에이 건담의 문제는 스토리가 아닌 그 정통성을 둘러싼 논란이 더하다. '고렘 건담', '마사루 건담' 등등 그 별명도 많은, 건담 축에서는 꽤나 흉한 외견과 ZZ건담의 '가플', 기동전사 건담의 '자크' 등 이미 전작에서 등장했던 MS들을 등장시키고 있다. 이에 건담 시리즈의 직계 시리즈임을 부정하지 못하게 만드는 발칙함 등등 아직도 건담 매니아들 사이에서는찬반이 끝이지 않는 화제의 애니메이기도 하다.

유저층은 주로 어떤 사람들입니까?

기본적으로는 만화를 읽고, 애니메이션(특히 케이블TV, 비디오)을 보고 비디오게임을 하는 사람들입니다. 그러다 보니 자연 등장 캐릭터들에 관심을 가지고 그들을 원하다 보니 상품에 대한 구매의욕이 생겨나고 그들과 함께이길 바라죠. 현재 시장을 살펴보면 중심이 되는 유저층은 중학생에서 대학생에 이르기까지 다양합니다. 게다가 비매니아성 캐릭터, 즉 유아계의 캐릭터에는 미키, 미니를 비롯 서양계 캐릭터가 많다고 들었습니다만 그것이 최근 TV에서 방영되어지고 있는 「포켓 몬스터」, 나 「카드캡터 사쿠라」,「크레용 신짱」 으로 인해 변화되고 있다고 합니다. 이것들은 모두 일본에서는 소학교를 중심으로, 일부는 유아에 또 일부는 중고생의 캐릭터로 대히트를 하고 있는 가치 높은 상품들입니다. 어느새 국내에도 이 캐릭터들이 알게 모르게 파고들어 지금은 그에 관련된 모든 상품들이 거의 품절 현상을 보이고 있습니다. 그 정도로 이젠 더 이상 낯설지 않는 캐릭터로 우리 곁에 다가와 있으며 점점 선호 층들의 연령대가 넓어지고 그에 대한 관심도가 깊어지고 있다고 봅니다.

저기요!! anime club에서 만나요

포켓몬스터

현재 유일하게 「슈퍼마리오 브라더스」의 판매량을 뛰어넘은, 총 판매량이 900만장을 돌파한 명실공히 '가장 많이 팔린 게임'. 귀여운 모습의 151마리의 몬스터들, 적 · 녹 · 청이라는 몬스터의 출현 비율이 다른 세 가지 버전을 이용한 친구들과의 몬스터 교환, 자신만의 포켓몬 팀을 이용한 친구들과의 포켓몬 대전 등의 특징을 가지고 있다. 여러 사람이 같이 플레이하도록 치밀하게 구성된 게임의 특성과 포켓 게임기 NO. 1의 판매량을 자랑하는 미니 컴보이라는 게임기는 일본 열도를 뒤흔들기에 너무도 충분한 위력을 지녔다. 현재 국내에서도 원제목 그대로 방영 중에 있으며 만화의 주인공인 몬스터 '피카츄'는 원래의 주인공 몬스터들을 누르고 최고의 인기를 구가, 피카츄가 주인공인 「포켓몬스터 피카츄 버전」을 내놓기도 했다. 지칠 줄 모르는 포켓몬의 인기가 과연 한국마저도 흔들어 놓을지 한 번 기대해 보자.



▲ 포켓몬스터 빅사이즈 봉제 인형 시리즈



▲ 포켓몬스터 사운드 시리즈



◀ 말하는 피카츄 시계 키-체인

◀ 피카츄 계산기



▲ 포켓몬스터 음성 저금통



▲ 포켓몬스터 야광 키홀더

저기요!! anime club에서 만나요

카드캡터 사쿠라

차세대 히로인 '키노모토 사쿠라'를 탄생시킨 클램프의 최신 인기작 「카드캡터 사쿠라」. 평범한 설정과 무난한 스토리지만 기존 클램프의 작품과는 사뭇 다른 캐릭터를 연출 해내 일본열도는 물론이고 국내에서도 엄청난 인기몰이에 성공했다. 클램프가 새로운 시대의 흐름에 맞춰 새롭게 도전한 「카드캡터 사쿠라」는 주인공 '키노모토 사쿠라'가 자신의 실수로 뿔뿔이 흩어져 버린 크로우 카드를 모아간다는 스토리이다. 히로인들의 연령층을 대폭적으로 낮추고(주인공이 초등학교 4학년, 나중에 진학해서 5학년이 된다), 각 히로인들의 개성을 최대한 살려 등장 캐릭터 모두가 히로인이라는 인상을 준다. 게다가 기존의 매너리즘에 빠진 작품들에 대한 경고와 앞으로 애니메이션계가 나아가야 할 새로운 이정표를 제시하고 있다고 해도 과언이 아닐 정도란 평가를 받고 있는 작품이다.



▲ 카드 캡터 사쿠라 봉제 인형



▲ 카드 캡터 사쿠라 피규어 컬렉션



▲ 카드 캡터 사쿠라 고리



▲ 카드 캡터 사쿠라 미니 피규어



카드 캡터 사쿠라 버전1 ▶



▲ 카드 캡터 사쿠라 손수건



▲ 카드 캡터 사쿠라 피규어



◀ 카드 캡터 사쿠라 메탈 뱃치

Q 캐릭터매장의 입장에서…

A 우리들은 당초 일본의 캐릭터 상품을 취급하고 있기 때문에 판매전략은 우선 게임매장 중심으로 펼쳐야겠다고 생각했습니다. 그 이유인 즉, 인기만화, 애니메이션 더 나아가 게임에 등장하는 모든 캐릭터들은 국내에서는 게임매장을 찾는 유저들이 일본의 인기캐릭터를 알고 있었기 때문입니다. 게다가 게임이 히트를 하면 당연 등장 캐릭터도 세상 밖으로 나와 한 몫을 하죠. 그렇기 때문에 국내에서는 게임매장이 캐릭터의 정보기지라고도 할 수 있습니다. 하지만 일본 캐릭터들이 조금씩 들어올 당시 게임매장에서는 게임판매에만 급급해 그다지 캐릭터상품에 힘을 넣어 주지는 못했습니다. 그래서 나름대로 캐릭터매장 전문점을 향한 실험을 거듭하면서 시기를 기다려 왔습니다. 당시 IMF로 인한 경제 혼란시기였음에도 불구하고 캐릭터 상품에는 열광적인 캐릭터 팬이 있다는 것과 어떤 캐릭터가 좋고 그들이 원하는 캐릭터 상품이 뭔지 등등 어떤 상품이 요구되는가를 알아내었습니다. 그러는 동안에 게임 업계가 조금씩 붐을 타기 시작했고 대부분의 게임매장 주인들이 게임의 관련 상품으로서 캐릭터 상품에 눈길을 돌리기 시작했습니다. 제가 작년부터 금년에 걸쳐 전국의 약 200점포의 게임매장을 둘러보았습니다만 그들은 캐릭터 상품에 대해 취급의 필요성을 이해하면서 그 시기를 기다리고 있는 듯한 느낌이었습니다. 하지만 그 중에서도 많은 선진적인 분들이 캐릭터 상품을 본격적으로 취급해야 할 시기는 바로 지금이란 것을 이해하고 취급에 적극적이었습니다. 그와 동시에 일부 시작된 애니메이션매장에서는 캐릭터 상품은 정말이지 상품이 부족해 판매에 많은 어려움이 있다는 것도 알았습니다. 없어서 못 판다는…! 어느새 이 사업을 시작한지 1년이 지났습니다. 저와 함께 시작한 앞선 게임매장과 새로운 전개를 시작한 애니메이션 매장 분들은 저희들과 마찬가지로 많은 시행착오를 겪으며 여러분의 커다란 호응을 느끼고 있습니다.

Q 매장 판매에 있어 중요한 점이라고 한다면…

A 저희들은 캐릭터 상품의 선진국인 일본을 충분히 연구하고 있습니다. 예를 들면 입지가 좋은 게임매장, 애니메이션매장은 전문점의 상태로 영업을 계속할 수 있을 겁니다. 하지만 그렇지 못한 곳은 상품의 다양화가 필요합니다. 그것은 게임매장에서 휴대전화를 판다던가 하는 것이 아니라 이후의 일본문화개방에 맞춰 유저가 원하는, 유저들의 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 폭넓은 아이템을 구상해 선보이는 거죠. 가능한 한 최선의, 최고의 것을! 일본의 게임매장, 애니메이션매장에서는 캐릭터 상품뿐만 아니라 음악CD, 잡지 등을 취급하고 있습니다. 게다가 그 취급 품목은 어중간한 것이 결코 아닙니다. 캐릭터 상품을 취급하면서 적당히 물건만 갖다 놓으면 된다는 생각은 유저에게 외면을 받기 쉽습니다. 뭔가 확실함을 보일 수 있어야 하며 어느 정도의 규모로 코너화시켜야만이 품목의 상승효과도 보고 유저들의 욕구도 충족시킬 수 있다고 봅니다.

Q 지금 한창 주가를 올리고 있는 캐릭터와 그 상품이 있다면?

A 캐릭터 상품에는 제각각 파는 방식이 있습니다. 판매에 있어 힘든 부분이 있다면 이것을 이해하고 구분하는 것으로, 캐릭터가 매니악한 것인지 대중적인 것인지를 구분해 그에 따른 판매방식을 취해야 합니다. 가격 면에서도 저가에서 고가에 이르기까지 천차만별이기에 그에 따른 판매전략도 세워야 합니다. 단지 대중적으로 싼 것만으로는 절대 안됩니다. 이런 경우는 유저가 한정되어 일시적으로는 좋을지 몰라도 결과적으로는 유저에게 식상감을 주고 인기 없는 매장이 되어 버릴 것입니다.
캐릭터 상품이란 것은 캐릭터의 종류뿐만 아니라 그 아이템도 상당히 풍부합니다. 즉 캐릭터의 팬이라면 어느 정도 풍부한 상품이 갖추어진 것을 좋아합니다. 그들이 좋아하는 것은 여러 가지가 있고 많은 상품 속에서 자신이 좋아하는 것을 발견하고 망설이다 망설이다 결국에는 구입을 하게 되는 그 순간을 최대의 기쁨으로 여기고 있습니다. 만약 원하는 상품이 고가일 경우 그 만큼의 돈이 모일 때까지 몇 번이나 매장에 와서 보는 즐거움을 누리다 끝내는 돈을 모아 그 캐릭터를 구입 해가는 경우가 상당히 많습니다. 이처럼 고가의 상품이라도 구비해두고 바로 팔리지 않는다고 신경 쓸 필요는 없습니다. 지금 대중적으로 인기가 있는 캐릭터라고 하면 「슈퍼 로봇대전」, 「포켓 몬스터」, 「카드 캡터 사쿠라」일 것입니다. 아이템은 역시 키홀더 등의 저가인 것이 제일입니다. 하지만 매니악해도 안심하고 구비해 놓을 수 있는 캐릭터도 있습니다. 예를 들면 「두근두근 메모리얼」, 「센티멘탈 그래피티」 등의 게임계의 캐릭터와 「기동전사 건담」, 「마크로스」, 「신세기 에반겔리온」 등의 애니메이션 로봇과 「파이널 판타지8」, 「사쿠라 대전」, 「철권3」 등의 인기 게임 캐릭터들 일 것입니다. 이것들은 매니아 지향이기 때문에 아이템의 가격도 다양합니다.

저기요!!
anime club에서 만나요
신세기 에반겔리온

매니아가 매니아에 의한 매니아를 위한 작품을 만들어내는 제작사 가이낙스의 작품인 세기말 애니메이션 「신세기 에반겔리온」. 세기말에 대한 경고라고 까지 표현되는 난해한 스토리를 매력적인 캐릭터와 그들의 생활에 초점을 두어 알기 쉽게 풀어나가는 것이 매력인 작품. 또한 전투신에서는 OVA에 필적하는 화면연출로 호평을 받은 작품이기도 하다. 이 작품은 주인공 '이카리 신지'를 중심으로 이야기의 복선을 타고 진행이 되어 가는 형식으로 그 난해한 스토리의 전개는 혹평과 호평을 동시에 받기도 했다. 이 작품의 히로인 '아야나미 레이'는 현재도 인기를 구사하며 '아직도 현역' 임을 과시하고 있다. 현재까지도 엄청난 부가가치를 지닌 신세기 에반겔리온은 애니메이션을 처음 보는 사람이던 계속 봐왔던 사람이던 놓쳐서는 안될 필수 작품임에 틀림없을 것이다.


▲ 신세기에반겔리온 액션 피규어 -초호기-


▲ 신세기 에반겔리온 액션 피규어 -레이-



신세기 에반겔리온 피규어 시리즈▶

anime club 선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

9월호 퀴즈 정답

네오지오 포켓이 채용하고 있는 새로운 컬러 액정 방식을 무엇이라고 할까요?

정답: TFT컬러 액정

anime club 수입원: (02) 705-0570, 총판매원: (02) 705-0568

상품 리스트

[illegible]

이상 발표한 10분에게는 재미난 포켓 게임기를 선물로 보내드립니다.

저기요!!

anime club에서 만나요

파이널 판타지 VIII

밀리언 제조기 '스퀘어'의 초대작 시리즈의 최신판 「파이널 판타지VIII」은 기존 시리즈와는 사뭇 다른, 캐릭터의 매력에 중점을 두어 스토리를 전개해 나가, 많은 비난을 받아 가면 서도 플레이 스테이션 역대 소프트 판매 1위를 기록한 작품(2위는 「파이널 판타지VII」). 또한 게임 자체의 평가는 제쳐 두고라도 캐릭터의 완성도는 상당히 높은 평가를 받은 작품이다. 이것은 더 이상 RPG가 아닌 어드벤처라는 식의 쏟아지는 비판 속에서도 게임의 히로인 리노아는 식을 줄 모르는 인기를 얻고 있으며, 그 외 캐릭터들도 나름대로의 인기를 구사하고 있다. 시리즈 「VII」에서 시작된 캐릭터의 개성 연출이 「VIII」에 들어와 극에 달했다는 평과 이 것은 더 이상 「파이널 판타지」가 아니라는 평도 받았지만 「FFVIII」은 새로운 시스템인 정션과 그 외 화려한 동영상을 내세운 작품으로 「파이널 판타지」란 타이틀에 손색이 없는 완성도를 보여 주었다.



▲ 파이널 판타지VIII 피규어 컬렉션



▲ 파이널 판타지VIII 키홀더



▲ 파이널 판타지VIII 노트와 팬케이스 볼펜



파이널 판타지VIII 피규어 -리노아- ▼

파이널 판타지VIII 피규어 -스콜- ▶

파이널 판타지VIII 피규어 ▼



저기요!!

anime club에서 만나요

두근두근 메모리얼

94년 PC엔진용으로 발매 된, 대형 연애 시뮬레이션 게임. 하지만 당시에는 엘프사의 불후의 명작 「동급생」의 인기에 가려 별로 빛을 보지 못했으나 이후에 플레이 스테이션으로 이식되었을 때, 연애 시뮬레이션이라는 안 팔리는 장르에서 50만장이라는 공전의 히트를 기록했다. 이후 한 게임에 9개의 관련 시리즈라는 엽기적인 사태도 불러 일으켰던(아직도 캐릭터 상품이 나오고, 아직도 팔리고 있다) 게임이다. 그것이 바로 「두근두근 메모리얼」이다. '후지사키 시오리(藤崎詩織)'라는 인기 절정의 버추어 아이돌을 비롯, 수많은 캐릭터 상품으로 졸지에 '우려먹기'의 대명사라는 악평을 몰고 다니지만 게임과 캐릭터들이 가지고 있는 마력으로 인하여 돈 낭비인줄 알면서도 돈을 날리는 사람을 대량 양산하기도 했던 연애 시뮬레이션의 명품이다.



▲ 두근두근 메모리얼 액션 피규어 -후지사키 시오리-



▲ 두근두근 메모리얼 키홀더 -체육복 시리즈-





▲ 두근두근 메모리얼 키홀더 -체육복 시리즈-



▲ 두근두근 메모리얼 키홀더 -교복 시리즈-



▲ 두근두근 메모리얼 키홀더 -사복 시리즈-

Q 토마토 컬렉션으로서 앞으로의 비전은?

A 저희들은 캐릭터 상품의 취급에 대해 가격이 아닌 캐릭터의 종류에 관해 국내에서는 제일이라고 자부하고 있습니다. 그런 의미에서 앞으로도 여러 다양한 캐릭터와 그 아이템을 취급할 생각입니다. 또한 저희와 관련되어 있는 매장에 대해서도 저희가 취급하는 상품에서 충분히 만족할 때까지 힘쓰며 나아가 유저들을 생각할 것입니다.

더욱이 일본문화 개방으로 향하고 있는 이 시점에서 가능한 한 캐릭터에 관련되는 상품을 캐릭터 상품 이외에서도 취급할 수 있도록 검토를 진행하고 있습니다. 보다 자세히 이야기 하자면 토마토 컬렉션에서는 앞으로 만화 애니메이션, 게임 등 보다 다양한 캐릭터를 만날 수 있는 분야로 나아갈 생각입니다.

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 9월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 가지고 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

퀴즈! 퀴즈!

상품 리스트

「신세기 에반게리온」의 초호기 액션 피규어 - 5명

「카드캡터 사쿠라」의 히로인 '키노모토 사쿠라'의 성우는 누구일까요?(도키메키 드라마 시리즈의 아키호 미노리의 성우도 담당했었죠)

--------○○ ○○○

응모방법

이번 호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다.
9월 15일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 99년 11월호에 발표합니다.
서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화: 02) 3142-6845

02) 700-9077에는



게임 Q&A

★ 이용방법 ★

700-9077 → 1번 게임 정보 → 2번 게임사서함 → 1번 게임 Q&A → 1번 비디오 게임을 누른 다음, 녹음을 하면 다음날 오후까지 뻔디기가 여러분의 모든 궁금증을 시원하게 해결!!

- DDR이 노래방에도 등장한다구?
- 프론트미션3와 와일드암즈2의 액플코드도 있네!
- 그란트리스모2가 CD 두장으로 나온다면서?
- 로봇대전의 최신판에서는 이런 유닛들이 등장한다네!
- 소울칼리버에는 팬티 색깔을 바꾸는 비기도!?!?
- 플스의 동영상이 끊어진다구요?
- 드캐로는 이런 기대작들이 등장하네요!
- 노려라! 구구리! 구구리의 마음을 사로잡을 수 있는 법은?
- 이제 모든 게임은 내 손안에 있다~!

후... 게임Q&A의 넓고도 방대한 세계를 한정된 지면에서 보여드리려고 하니 눈물이 앞을 가릴 뿐입니다. 일단 전화하세요. 전혀 새로운 게임 세계가 여러분의 눈앞에 펼쳐집니다.

용산 게임정보

★ 이용방법 ★

700-9077 → 1번 게임 정보 → 1번 용산신작 코너 → 1번 비디오게임 하드웨어코너와 2번의 비디오게임 소프트웨어 코너를 청취

- 최신 게임의 액플코드가 하나 가득!
- 게임들의 가장 정확한 용산 판매가
- 9월에 발매되는 플스 게임들의 평가는 어떨까?
  파판7, 그란트리스모 등
- 명작 게임들의 액플코드도 모두 여기에서 들으실 수 있습니다!



위의 분들은 지금 바로 주저 마시고 전화 다이얼을 누르시기 바랍니다.

(주)제우미디어

뭔가 색다른 세가지 재미가 있다!

빠방한 경품~~ 푸는 즐거움♪

이용방법

700-9077 → 2번 게임 퀴즈 → 1번 비디오 게임 퀴즈 → 퀴즈 도전!!

뻔디기가 공개하는 *당첨 확률 99.9%* 에 도전하는 방법

- 문제의 각 답을 정확히 적어 놓는다.
- 순서대로 문제도 안 읽고 계속 연속적으로 도전한다.
- 추첨이므로 시도 횟수가 많으면 당첨확률이 높아짐을 역이용한다.
- 별표(*)를 누르면 힌트가 나온다.

특등 1명



드림 캐스트 1대

1등 1명



플스 1대

2등 2명



N64 혹은 SS 1대

3등 3명



미니겜보이 1대

4등 1명



PS 골든 무비카드 1대

5등 2명



비디오 게임 소프트 1개

6등 5명



듀얼쇼크 혹은 PS/ SS 호환 조이스틱 1대

7등 7명



게임 파워 최신호 1권

8등 8명



파워점수 500점

▶ 마감일 : 1999년 9월 28일 ▶ 당첨자 발표 : 02) 700-9077 (9월 30일)

GAME 클리닉

담당자 넋두리

안녕하십니까. GAME 클리닉의 새 담당자 프리티♡사미 입니다. 다른 말로는 큐티♡사미 라고도 합니다. 아직도 전 담당자였던 Dr.Moon이나 Mcwild앞으로 보내시는 분이 많은데 앞으로 새 담당자는 저 프리티♡사미입니다. 게임에 대한 궁금하신 점이나 도중에 막히시는 분은 바로 엽서를 날려 주십시요. 성심 성의껏 답변해 드리겠습니다. 하지만 매달 수많은 엽서가 쏟아지는 관계로 모든 분에게 답변을 해드릴 수 없으니 답변이 실리지 않았다고 저를 너무 원망하지 마세요♡. 그리고 무작정 액플 코드를 가르쳐 달라는 것은 좀….

메탈기어 솔리드 [PS]

Q 저는 열심히 「메탈기어 솔리드」를 플레이하는 유저 입니다. 그런데 메탈기어를 오타쿤 엔딩으로 클리어하고 2번째 플레이를 하고 있는데 지하기지(메탈기어가 있는 곳)에서 PAL을 잃어버리고 하수도에서 찾으려 해도 찾을 수가 없습니다.
지뢰 탐지기도 써봤고 적외선 스코프도 써봤지만, 혹시 처음부터 스텔스를 썼는데 이것 때문이 아닌지요. PS 정답을 모르시면 그림이라도 크게 실어주세요!!

[redacted]

얼마 전 메탈기어 솔리드를 샀는데, 탱크 저장고 지하 1층에서(초반부) 어떤 남자를 만나서 카드를 받고 그 사람이 죽자 밖으로 나가는 순간 어떤 여자가 총을 겨눕니다. 순간 몰려오는 적들과 총격전을 치르고 나서 그 여자는 엘레베이터를 타고 나갑니다. 여기까지는 좋은데 그 다음부터는 게임이 진행이 안 되는 겁니다. 갈 수 있는 곳은 다 가봤는데 도저히 길을 모르겠어요. 부탁합니다. 도와주세요.

대구광역시 서구 원래3가 1360-9 최병한

A PAL키의 위치
질문이 상당히 거창하지만 결론은 PAL키를 찾지 못하고 계시는군요. 하지만 한번 클리어 하셨다고 해도 PAL키의 위치는 랜덤이기 때문에 고생 좀 하실 겁니다. 일단은 지하 1층에서 지뢰 탐지기를 이용해 찾으시면 됩니다. 귀찮으신 분은 그냥 하수도를 뒤져도 좋을 듯 (쥐가 카드를 물어갔을 경우는 C4를 사용하여 쥐의 거처를 폭파시키면 됩니다)

[redacted]

진행 위치
간단히 말해 막혔다는 것이군요. 일단 강제 이벤트인 총격전을 마친 후에는 나오미와 통신을 하게 됩니다. 그리고 지하 2층에 있는 무기고로 가면 6개의 창고가 있는데 카드로 열 수 있는 곳은 모두 열어 무기를 모두 챙긴 후 이곳의 벽을 잘 살펴보면 색깔이 희미한 게 하늘색이면서 갈라져 있는 곳이 3군데 있는데, 여기서 C4 폭탄을 설치해서 터트리면 숨겨진 방과 통로가 나옵니다. 참고로 하늘색 벽이 있는 곳은 엘리베이터 좌·우, 그리고 남서쪽 끝에 있는데 그 중에서 남서쪽 끝에 있는 복도로 들어가야 게임이 진행됩니다.



[redacted]

철권3 [PS]

Q 철권3에서 사람을 다 만들고 싶은데…. 좀 가르쳐 주세요.
제 친구의 부탁으로 씁니다. PS용 철권3에서 보스노코비치(?)박사 선택법을 가르쳐 주세요.

[redacted]

A 거의 매달 오다시피 하는 질문인 철권3. 전에도 몇 번 책에 실은 적이 있다고 생각되지만 너무 많은 문의가 오는 관계로 이번에 다시 한번 알려 드리겠습니다. 일단 아무 캐릭터나 선택하여 난이도나 라운드수에 상관없이 한번 엔딩을 볼 때마다 새로운 캐릭터가 하나씩 추가됩니다. 그렇게 모든 캐릭터를 선택 가능하게 해 놓은 후 철권 볼모드로 들어가 곤과 상대해 이기면 곤을 선택할 수 있게 됩니다. 그리고 철권 포스 모드를 4번 클리어 하면 보스코노비치 박사를 선택할 수 있게 됩니다.

전원 끄는법 「DC」

Q 전원 끄는 요령을 가르쳐 주세요. 매우 중요합니다. 또 푸루푸루 팩이 세가랠리2에 대응됩니까? 전 해봤는데 안되서?

[redacted]

A 요즘 들어 부쩍 늘어나고 있는 질문인 DC의 전원 끄는 요령에 대해서 입니다. 일단 패드의A, B, X, Y 스타트 버튼을 눌러 패드 리셋을 합니다. 그 다음 DC의 초기 화면에 나오면 그냥 뚜껑을 열어 GD가 멈추면 그냥 GD를 빼고 전원을 내리면 됩니다. 만일 GD가 안 멈추고 계속 돌아간다면 DC 초기 화면에서 음악시디를 듣는 모드로 들어가 한번 재생을 시킨 후 다시 밖으로 나와 나오면 GD가 멈춰 있을 겁니다. 그리고 세가랠리는 푸루푸루 팩에 대응됩니다.

DDR [PS, ARC]

Q 안녕하십니까? 간단히 제 소개를 드리자면요 전 경남에 거주하는 고등2학년 리듬액션 게임에 푹 빠져있는 게임 매냐 김청욱 이라고 해요. 아 글구 Dr.Moon 님께 드릴 질문이 있답니다. DDR 노래 선택 시 어떤 키를 누르면 디리리~하며 게임이 바뀌던데…. 어떤 키를 입력시켜야 하는지 자세히 가르쳐 주세요. 그럼…. 20000….

저기요 DDR의 발판을 눌러서 난이도 조절하는 것 다 알려주세요. 설명도 부탁. DDR을 재밌게 하도록 Help Me!

아케이드용 비트 매니아 컴플리트 믹스에서 숨겨진 곡과 숨겨진 플레이모드를 꺼내는 방법과 역시 아케이드용 DDR의 숨겨진 댄서, 그 외에 숨겨진 모드를 꺼내는 방법을 가르쳐 주세요.



전담당자의 모습
경기 마산시 합포구 교방동 383-10번지 신정주택 102호 김청욱

A

DDR의 숨겨진 모드 선택법

아케이드는 곡 선택 화면에서, PS는 곡 선택 화면에서 ↑을 눌러 셀렉트 모드로 들어간 후 다음의 커맨드를 입력합니다.

트릭(어나더) 모드: ↓↓↓←→←→(난이도가 높아집니다)
매니악 모드: ↓↓↓→↑↑←(난이도가 매우 높아집니다)
리틀 모드: ←↓→↓←↓→↓↑(난이도가 낮아집니다)
미러 모드: ←→←→←→(화살표의 좌우가 바뀌어 나옵니다)
히든 모드: ↑↓↑↓↑↓↑↓(화살표가 올라오는 도중 사라집니다)
셔플 모드: ↑↓←→↑↓←→(화살표가 뒤섞여 나옵니다)
레프트 모드: ←←←←←←←←(화살표가 왼쪽으로 90도 회전한 배치로 나옵니다. 더블모드에서는 선택불가)
라이트 모드: →→→→→→→→(화살표가 오른쪽으로 90도 회전한 배치로 나옵니다. 더블모드에서는 선택불가)
더블 모드: ↑↑↓↓←→←→(1, 2P 패널을 모두 사용하는 모드. 1스테이지 플레이 후 게임이 종료됩니다)
트릭·어나더 모드 캔슬: ↓↓↓↓
그 외 모드 캔슬: ↑↑↑↑
랜덤 모드: 곡 선택 제한시간이 3초가 되었을 때 ← 혹은 → 버튼을 0초가 될 때까지 매우 빠르게 연타(위의 ← 혹은 → 버튼은 발판이 아닌 곡 선택 버튼입니다. 화살표가 랜덤으로 나오는 게 아닙니다. 곡이 랜덤으로 선택될 뿐. 연타가 아니라 연답이라고 해야하나….)
그 외 2크레디트 커플, 더블, 버서스 모드 선택법: 2크레디트를 넣은 후 좌우 곡 선택버튼을 같이 누른 상태에서 스타트 버튼을 누른다.

PS용 DDR 숨겨진 곡 선택법

Make a Jam: 노멀 모드를 10회 클리어
Boys: 노멀, 하드 모드에서 550곡을 클리어
Paranoia Clean Mix: 하드 모드 100회 클리어
Paranoia Dirty Mix: 하드 모드 500회 클리어
I Believe in Miracles: 노멀, 하드 모드 650곡 클리어
이지 모드에서 전곡 선택법: ←를 누르면서 이지 모드를 선택

비트매니아 3rd·COMPLETE MIX 숨겨진 모드 선택법

2 4
1 3 5 ➡ 버튼 배치도

전곡 모드: 1스테이지부터 모든 곡을 선택할 수 있는 모드. COMPLETE MIX에서만 선택가능.

1. 동전을 넣는다
2. 1+4를 누르며 턴테이블 시계방향으로 일회전
3. 2+5를 누르며 턴테이블 시계방향으로 일회전
4. 4와 스타트 버튼을 동시에 누른다
5. 화면이 바뀌기 전에 4를 떼고 2를 누른다
6. 화면이 완전히 바뀔 때까지 2번 버튼을 누르고 있는다

랜덤 모드: 동전을 넣고 35321353213532를 순서대로 누르고 스타트한다. 노트가 랜덤으로 떨어지는 모드.
익스퍼트·배틀·더블·히든: 동전을 넣고 해당하는 버튼을 눌러 OFF를 ON으로 바꾼 후 스타트한다

비트매니아 3rd MIX 숨겨진 곡 선택법

20 November(HOUSE)와 Attack the Music(HARD TECNO)의 어나더 버전이 존재합니다.

1. 위의 곡을 선택할 수 있는 곳까지 진행한다
2. 곡 선택화면에서 레코드판을 위의 곡에 맞추어 놓고 시간이 11초나 1초가 되었을 때 1P와 2P의 1을 동시에 눌러 선택한다

비트 매니아 COMPLETE MIX 숨겨진 곡 선택법

20 November(HARD HOUSE), Acid Bomb(HARD TECNO), Luv To Me (EUROBEAT)의 어나더 버전이 존재합니다.

1. 위의 곡을 선택할 수 있는 곳까지 진행한다
2. 턴테이블을 돌려 레코드판을 이동시키면서 242를 누른다
3. 다시 한 번 턴테이블을 돌려 레코드판을 이동시키면서 424를 누른다
4. 곡을 선택한다

●주의할 것은 레코드판의 이동이 끝난 후 버튼이 입력되면 곡이 선택되어 버리므로 최대한 버튼을 빨리 입력하지. 턴테이블을 살살 돌릴수록 레코드판도 천천히 움직인다는 것을 이용하면 쉽다.

디노 크라이시스 [PS]

Q 디노 크라이시스에서 컴퓨터 벽에 있는 슬롯을 조사하여 카드를 꽂으면 협력자가 필요하다는 메세지가 나오고 게임을 부르면 문을 열 수 있다 라고 공략집에 나와 있습니다. 여기까지는 했는데 다음 DDK록 암호를 도저히 알 수 없습니다. 제발 꼭 가르쳐 주세요. 이 공략 때문에 파워를 샀는데 아무 소용도 없네요.

경기도 안산시 본오동 906-4번지 103호 이동은

디노 크라이시스의 통행 허가실의 DDK록이 잘 안 풀리는 군요. 암호를 좀 가르쳐 주세요.

부산 광역시 서구 부민동 3가 8-1311 11/1 임형재

안녕하세요? 전 얼마전 플스를 구입한 플스 신입생이랍니다. 아주머니(게임기 가게)의 권유로 디노 크라이시스를 구입 했는데요 정말 무한 총알(!?)을 쓰는 방법은 3개의 엔딩을 봐야만 하나요? 제가 어디서 듣기론 세이브 안하고 빠른 시간안에 클리어 하면 된다던데…. 그리고 말이죠! 3개 엔딩을 볼 땐(무한 총알을 위해서) 노멀 모드로 클리어 해야만 할까요?

A 많은 분들이 DDK코드 때문에 즐거운 플레이에 지장을 받으신다고 들었습니다. 음…. 스스로 푸는게 재미있는데…. 어쨌든 죄송하다는 말씀을 드리며 모든 DDK 패스워드를 공개합니다.

DDK디스크H-HEAD
DDK디스크N-NEWCOMER
DDK디스크L-LABORATORY
DDK디스크E-ENERGY
DDK디스크W-WATERWAY
DDK디스크S-STABILIZER
DDK디스크D-DOCTORKIRK

자, 이제 됐죠. 아참, 조그만 열쇠를 비중있게 다루지 않아서 보너스로 하나 더 가르쳐 드리면 조그만 열쇠를 가지고 의무실로 가서 우측의 상자를(右) 열면 게임에 하나 밖에 없는 소생약을 얻을 수 있습니다(물론 완전회복제++ 2개를 조합해도 얻을 수 있습니다). 그리고 NH(본명 좀 쓰세요 좀)군이 질문한 마지막 샷건 파츠의 코드는 커크 박사의 지문을 채취하는 곳에 있던 연구원의 시체의 종이 쪽지에 쓰여져 있으니 보고 기록하시면 됩니다. 그리고 무한 탄환을 위해 게임을 클리어 할 때 난이도는 상관없습니다.

실황 야구 99 [PS]

Q 실황 야구에서 석세스 모드에서 키운 선수는 패넌트 레이스가 끝나야 사용이 가능한가요?

경기도 동두천시 지행동 외가노조 3단지 5동105호 김창진

이번 PS로 나온 실황 파워풀 프로야구 99 개막판에 숨겨진 모드나 비기 없습니까? 있다면 가르쳐 주세요? 그리고 철권TT에 숨겨진 캐릭터는 누구입니까? 이것도 가르쳐 주세요?

A **석세스 모드**

일단 김창진 독자님 답변부터 시작할까요? 독자님께서 하시는 것이 99인지 98인지 모르겠는데 전 시리즈 공통으로 페넌트 도중에 석세스 선수를 사용하는 것은 불가능합니다. 애초에 어레인지 팀에 석세스 선수를 넣어서 그 팀으로 페넌트를 시작해야만 합니다. 시즌 초반이시면 그냥 리셋 하세요.

실황 비기

다음으로 이재홍 독자님…. 있습니다. 석세스 모드에서 파워풀 물산(パワプル物産)으로 클리어하면 민들레제작소(たんぽぽ製作所)가 등장합니다. 민들레제작소로 다시 한번 클리어 하면 이카리 콘체른이 등장합니다. 다시 이카리 콘체른으로 선수를 만들면 드디어 최후의 모드 명구도(冥球島)편이 등장합니다. 명구도 편은 실황6의 오징어 대학과 같은 실력행사 모드지만 지금까지 실황시리즈의 모든 석세스 모드에 등장했던 캐릭터들과 학교가 총출동하기 때문에 석세스 징 하게 하셨던 분들은 꼭 한번 해보십쇼. 공략에도 나와있으니 공략을 참조하시는 것도 좋겠지요?

에이스 컴뱃3 PS

Q 안녕하세요. 겜클리닉 담당자님

제가 요즘은 「에이스 컴뱃3」를 하고 있습니다. 그런데 「5-1. GHOSTS of THE PAST」

이런 말하면 안 되지만 인간적으로 말해서 정말 더럽게 어렵습니다. 계곡을 통과하는 것도 어렵고…. 이 곳에서만 20번 정도 아마 했을 겁니다. 겜클리닉 담당자님 쉽게 깨는 방법 없을까요?

A 흠…. 쉽게 클리어 하는 법이라면…. 일단 기체는 되도록 작은 것(EF2000이 좋겠죠)을 고르시는 것이 좋습니다. 실제적인 차이는 없지만 정신적으로 안정이 되기 때문에 약간이나마 도움이 될 것입니다. 일단 (이정수)님께서 무엇 때문에 더럽게 어려우신 지 모르겠지만 크게 세 가지로 나누어 추측할 수 있습니다. 1-적이 어렵다. 2-계곡이 어렵다. 3-스텔스기를 따라가려다 죽는다. 1이라면 별로 문제 될 것은 없습니다. 20번이나 하셨다니 아시겠지만 적들의 내구력은 미사일 1발이니까요. 사정거리에 들어오자마자 쏘면 피해 없이 물리칠 수 있습니다. 2의 경우라면 일단은 속도 조절을 잘 하셔야 합니다. 스텔스와 900에서 1000의 거리를 유지할 정도로 속도를 조절하면 일단 속도는 OK. 선회는 L, R버튼으로 하시는 것이 좋다는 것도 명심하십시오. 단 너무 급격한 커브는 기체를 세워야 하며 조금 덜한 곳에서는 속도를 줄이면서 돌면 됩니다. 고도는 약간 높게 잡는 것이 오히려 쉽습니다. 경고 메세지를 받을락 말락한 정도의 고도라면 고도도 좋습니다. 단 기체가 흔들리지 않도록 유념하십시오. 고도 조정은 오토 비행모드를 사용하시면 잡힙니다. 마지막으로 좁은 계곡이 몇 군데 있는데 기체를 세워서 통과하셔야 합니다. 이지모드라면 당장 리셋하고 노멀로 하시고 노멀이상이라면 좌우 방향키로 기체를 90도로 세운 후에 상하로 통과하시면 됩니다. 3이라면 스텔스기에서 신경을 끄시는 것도 좋습니다. 사실 스텔스기는 놓친다 하더라도 레이더에 표시가 되기 때문에 스텔스기가 통과한 경로를 외우고 있다가 따라가시면 됩니다. 에이스 컴뱃은 전통적으로 실력박치기를 요구하는 게임인지라 이런 설명밖에는 해 드릴 수가 없습니다. 독자님의 건투를 빌지요.



결전 K·O·F
수원시 권선구 평동 15-20 6/4 이정수

파이널 판타지VIII [PS]

Q FF8에서 드로우 하는 법을 알려 주세요.

A 아니 아직까지 FF8의 꽃이라 불리우는 드로우를 못하시고 계신다니 한사람의 게이머로서 정말 안타까움 을 금할 수 없군요. 드로우는 모든 G.F가 사용할 수 있는 기본 어빌리티로 메뉴화면의 정션(ジャンクション)에 들어가 제일먼저 캐릭터에 G.F를 붙여주면 드로우(ドロー)어빌리티를 정션 할 수 있게 됩니다. 그 다음부터는 아마 드로우를 사용하실 수 있을 겁니다.

팬저 밴디트[PS]

Q 지난번에도 보냈는데 안 가르쳐 주셨습니다. PS의 액션중에 팬저 밴디트라는 게임이 있는데 중간 보스들이 스테이지마다 나오는데 그 보스들을 골라서 플레이할 수 있다고 친구가 그러던데 출현 조건을 좀 가르쳐 주십시요. 꼭 좀 부탁 드립니다. 여러번 보내다가 안가르쳐 주셔서 안보내다가 다시 보내는 것입니다.

A 기본적인 출현 조건은 전 캐릭터 클리어이지만 대전 한 번 하자고 그 노가다를 할 수는 없습니다. 따라서 다른 꽁수를 가르쳐 드리죠. 일단 옵션을 선택하여 EXIT에 커서를 맞추고 상, 하, 우, 좌, ㅁ, ×, △, ○ 순서대로 버튼을 누르면 스토리 모드와 대전 모드에서 구스타브 부터 파라드까지의 모든 보스 캐릭터를 사용할 수 있습니다. 참고로 파라드를 스타트 버튼을 누르고 선택하면 대형 로봇이 아닌 소형 로봇 형태로 등장하므로 써 보시길 바랍니다. 그리고 묻지 않으신 것도 하나 가르쳐 드리자면 스토리 모드의 RECORD에서 스타트 버튼을 누른 채로 좌, 우, ○, ㅁ 순서대로 입력하면 게임이 아날로그 패드의 진동에 대응되도록 변합니다. 쾌감을 느껴 보십시오.

몬스터 팜2 [PS]

Q 몬스터 팜2에서 복사CD는 못 읽나요

A 상당히 간단하면서도 뭔가 압박감을 주는 질문이군요. 간단하게 대답해 드리지요. 대답은 '상관없다' 입니다. 그럼….

V-BOX[ETC]

Q 텔레비전 대신 컴퓨터 모니터로 PS를 할 수 있다고 하는데 따로 기계가 필요한 지 필요하다면 보통 가격은 얼마 정도인지 알려 주세요.

A 그것은 V-BOX란 물건입니다. V-BOX는 TV 수신 카드와는 달리 일반 PC모니터에 게임기를 직접 연결할 수 있게 해주는 기기로 자기 방에 따로 모니터가 없는 사람에게는 아주 유용한 기기입니다. 게다가 S단자도 지원이 되, S단자를 쓰던 사람도 아무런 문제없이 사용하실 수 있습니다. 가격은 그다지 비싼 편이 아니니 용산 등지에 직접 문의해 보세요.

FF6[PS]

Q

이번에 ARC로 나온 KOF99가 플스로 나올 수 있을까요?
또 PS용 FF6을 하고 있는데 발가스와의 보스전에서 맷슈의 커맨드 필살기 '폭렬권'이 진짜 안 써져요(제대로 입력했는데….) 제발 절 도와주세요!!!

저는 지금 파판6을 재미있게 즐기고 있는데 거의 초중반에 이르렀는데 봉마벽을 못 찾고 있습니다. 어디로 가야하는지 가르쳐 주세요. 그럼 이만

[redacted]

슈퍼 컴보이로 클리어 했던 FF6을 다시 하고 있는데 문제가 생겼어요. 발가스 스테이지에 맷슈가 등장하잖아요. 이때 맷슈가 폭열권을 한번 쓰면 발가스는 죽는것인데 폭열권을 못쓰겠어요. 커멘드를 아무리 입력해도 안되요. 예전에 쉽게 넘어갔었는데 자세한 설명 부탁드립니다.

경북 포항시 남구 동해면 도구 2리 천호 골든 아파트201호 김성민

PS용 FF6에서 찢어진 세계에서 비공정 펠콘을 얻은후 동료가 맷슈, 에드가, 셋쳐, 세리스, 카이엔, 이렇게 다섯명 밖에 없습니다. 나머지 동료들을 찾는 방법좀 가르쳐 주세요. 꼭 좀 부탁 드립니다. 아! 그리고 저는 지금 도마성에서 잠을 잤더니 전원이 악몽을 꾸는 이벤트가 발생하였는데 유령열차에서 가다가 막히는 부분이 생깁니다. 이것도 좀 가르쳐 주세요.

인천광역시 부평구 삼산동 삼산주공 아파트 104동 305호 박준호

요즘 저는 스퀘어 최고의 대작 파이날 판타지6을 하고 있습니다. 게임 파워의 공략으로 한동안 게임이 잘 풀리다가 꽉 막혀버리는 사태가 발생하였습니다. 세계 붕괴후 여자 캐릭터인 티나의 이벤트를 겪은후 티나를 우리편으로 만들려고 말을 걸어도 파티에 들어오지 않습니다. 이유가 뭔가요! 꼭 좀 가르쳐 주세요

[redacted]

A

맷슈의 필살기

첫번째 질문인 KOF99의 플스 이식에 관해 답하자면 아주 불가능 하지만은 않다고 봅니다만 아직 SNK에서는 공식적인 발표가 없으니 차후 SNK의 행방에 주목해 봅시다. 그리고 두번째 질문이 FF6의 맷슈의 폭렬권(←, →, ←, ○) 안나가는 것은…. 음…. 좀더 잘 입력해 보시지요. 저는 잘나가는데 어쨌든 안나간다니 더욱 정진 하시길…. 그리고 그외에도 멧슈의 필살기에 관한 문의가 많이 들어왔는데 일단 맷슈의 필살기를 사용하는 요령은 천천히 입력해도 좋으니 하나하나 정확히 입력해야 됩니다. 그리고 맷슈의 방향과는 상관없이 커맨드는 같습니다.

봉마벽의 위치

그리고 봉마벽에 위치에 대해 물어 보셨는데 봉마벽은 제국의 도시 벡터와 알브로그 마을이 있는 대륙의 서쪽에 있습니다. 전체 지도상으로 볼 때는 지도상의 남서쪽끝에 위치하고 있습니다. 생각보다 찾기 쉬우니 좀더 찾아 보세요.

동료 찾기

이 질문도 정말 끊이지 않는군요. 세계가 붕괴된 후 동료를 찾는 부분이 FF6의 핵심이자 가장 많은 유저들이 애를 먹는 부분이지요. 그래서 이번에는 FF6의 동료를 만나는 부분까지 실어 드리겠습니다. 그리고 동료로 만드는 방법은 그다지 어렵지 않으니 한번 해보십시요.

맷슈/뗏목을 타고 해안가로 가서 북쪽의 젠마을로 가면 맷슈를 만날 수 있습니다.
티나/뱀의 길을 따라서 대륙 오른쪽 위로 올라가면 전에 가우를 만났던 마을이 있고 이곳에서 티나를 만날 수 있습니다. 하지만 티나는 동료가 되지 않으니 동료를 모아서 나중에 한번 더 오면 동료가 돼줍니다.
에드가/북쪽으로 가면 항구마을 니케아가 나옵니다. 술집의 테이블에 앉아 있는 도적에게 말을 걸고 따라 나가보면 상점이 있는 곳에서 에드가를 만날 수 있습니다.
셋쳐 / 에드가를 동료로 얻은 후 피가로를 이동시켜 코린겐 마을로 갑니다. 코린겐 마을의 술집으로 가보면 셋처를 만날 수 있습니다.
카이엔/일단 마란다 마을로 가서 편지를 배달해주는 비둘기를 따라 마란다 마을의 북쪽에 있는 조조의 마을로 갑니다. 조조의 마을로 가 다시 비둘기에게 말을 걸면 비둘기는 어떤 건물로 날아 갑니다. 마을 북쪽에 있는 상인에게 녹 제거 스프레이를 구입한 다음 그 건물로 가면 카이엔을 만날 수 있습니다.
가우/파티를 3명으로만 구성한 다음 야수원을 돌아다니다 보면 가우를 만날 수 있습니다.
세도우/가우를 동료로 얻은 후 야수의 초원에 있는 동굴로 가면 인터셉터를 만날 수 있고 입터셉터를 따라 가보면 세도우를 만날 수 있습니다.
모그와 우마로/비공정을 타고 나르셰 마을로 간 후 록크와 모그리가 처음 만났던 곳으로 가면 모그를 만날수 있습니다. 모그를 동료로 삼은 후 티나와 환수가 처음 만났던 곳으로 가보면 그 뒤의 절벽이 약간 무너져 있는 곳이 있습니다. 이곳으로 들어가면 우마로를 만날 수 있습니다.
리름/지돌 마을로 가서 그 마을의 집에 미술관을 만들어 놓은 부자집이 있는데 이 집으로 가면 리름을 만날 수 있습니다.
스트라고스/리름을 동료로 얻은 후 맵 중앙의 광신도 탑으로 가면 스트라고스를 만날 수 있습니다.
로크/비공정을 타고 날아다니다 보면 별 모양의 산에 비공정이 겨우 내려앉을 만한 지형이 있는데 이곳에 비공정을 착륙시키고 안의 동굴로 들어가면 로크를 만날 수 있습니다.

톤데모 크라이시스[PS]

Q

톤데모 크라이시스에서 관람차에서 진행이 안 되요. 클리어 방법 좀 가르쳐 주세용~

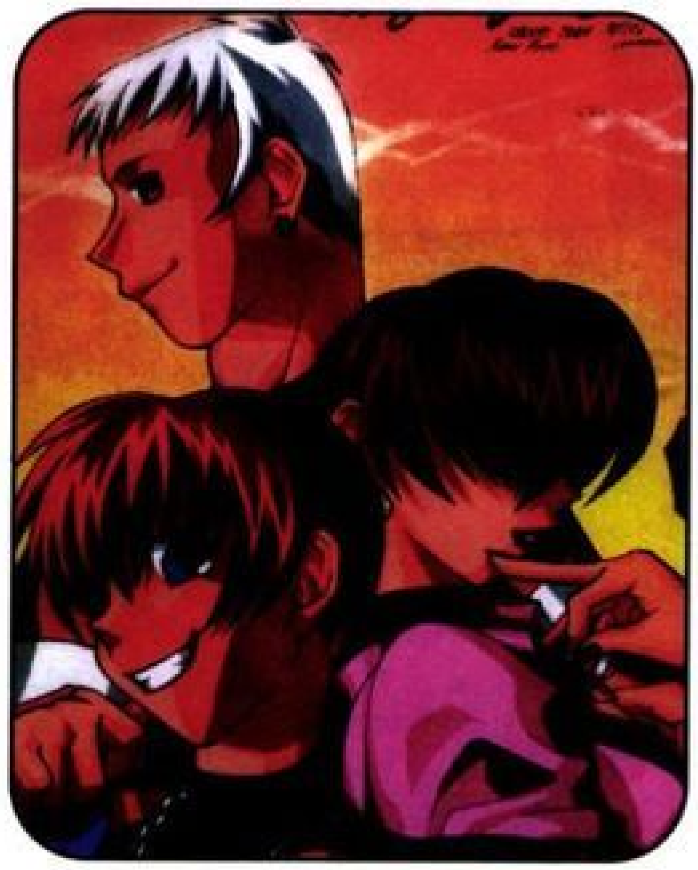
충남 홍성군 · 읍 오만리 305-8 이성근

톤데모 크라이시스를 재미있게 하고있는 독자입니다. 그런데 8째인가? 놀이기구를 타고나서 어떻게 해야될지 모르겠습니다. 알려주세요.

[redacted]

A

드디어, 드디어 우리의 예상대로 언어의 벽에 막혀 곤란을 겪는 분이 등장 하시는군요. 일단 이 게임의 목적은 신경통이 있는 아가씨를 안마하는 것입니다. 따라서 지시하는 대로 방향키를 눌러야만 하죠. 우에(うえ)라고 하면 위로, 시타(した)는 아래로, 히다리(ひだり)는 왼쪽, 미기(みぎ)는 오른쪽으로 방향키를 눌러야 한다는 것을 의미합니다. 그런데 여자의 목소리를 들어보면 이 방향을 지시하는 단어 앞에 뭐라고 하죠? 그것은 방향키를 어느 정도 눌러야 하는 것을 의미합니다. 즈읏또(ずっと)는 상당히 많이, 못또(もっと)는 많이, 스코시(すこし)는 적당히, 모오스코시(もうすこし)는 조금만, 모오□또다께(もうちょっとだけ)는 아주 조금만 방향키를 눌러야 한다는 것을 지시하는 것입니다. 이렇게 방향키를 누른 후에 ○버튼을 눌러서 소코(そこ)라고 말하면 버튼을 마구마구 연타해서 왼쪽의 게이지를 채우십시오. 그리고 더 이상 게이지가 차지 않으면 다시 방향을 찾아야 하는 것이죠. 솔직히 하는 방법 알아도 어렵습니다. 터보 패드도 하나 준비해 놓으시죠.



[redacted]

700-9077

쌤쌤마당

이 코너는 독자들을 위한 코너입니다. 팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 애독자 엽서를 이용하여 참여하실 수 있으며 일반엽서를 이용하시는 것도 가능합니다. FAX나 PC통신으로 보내 주셔도 좋습니다. 보내실 때에는 기종, 내용, 이름(ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상명세가 정확하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다. 거래하실 때는 반드시 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요. 또 원하는 가격이 시세와 터무니없는 차이가 나거나 음란물을 거래하시려는 경우에도 실어드리지 않습니다.

보내실 곳
우편번호 : 121-160
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임파워 쌤쌤마당 담당자 앞
PC통신 ID :
하이텔, 천리안 - GAMPOWER
나우누리 - 네모네모





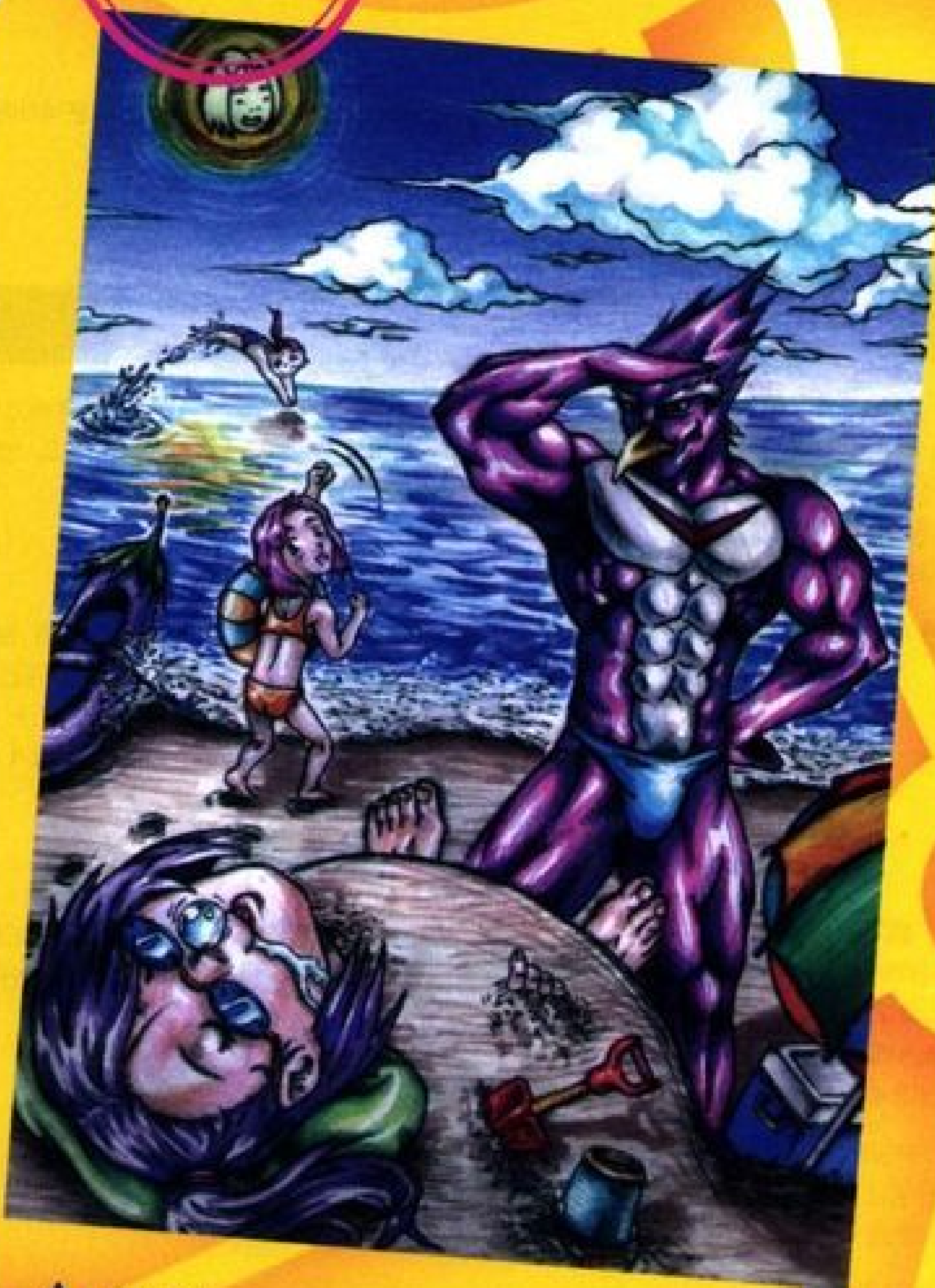
ART GALLERY

안녕하십니까? 천년펭귄입니다. 조금 사정이 생겨서 아트 갤러리는 제가 조금 더 맡게 되었습니다. 해부실만 맡으려고 했지만 이대로 아트 갤러리를 이끌게 되었군요. 인사드립니다 천년펭귄입니다. 허허. 저도 응모하려고 미즈키를 스케치하고 있었는데 담당자가 되고 보니 보낼 수가 없네요. 한 편으론 다행인지도…. 아무튼 제가 조금 더 이끌게 되었으니 새로운 담당자를 원하셨던 분들은 실망하시지 마시고 조금만 더 참으시길. 그럼 이번 달 아트 갤러리 출발합니다!

* 최근에 자꾸 규격을 오버하는 작품들이 보내져서 상당히 골치를 썩고 있습니다. 작품은 되도록이면 A4 용지 크기로 보내주셨으면 감사하겠습니다. 조금 더 커도 문제는 없지만 너무 크면 곤란하죠.

장원: 2000 / 준장원: 1000 / 준준장원: 700(2명) / 입선작: 500

장원



▲ ……

이야~ 멋지군요. 이건 정말이지 제가 원하는 것에 많이 접근한 작품이라는 생각이 듭니다. 하하. 천년 펭귄을 이렇게 표현하신 건 치현 님이 처음입니다. 다른 분들은 모두 수염 나고 앉아서 차나 마시는 늙은이 풍이었는데…. 멋지군요. 앞으로는 이 마스코트를 써야 할까나? 콧물과 침만 없었다면 좀 더 완벽한 작품이 되지 않았을까 하는 생각도 듭니다. 가지 보트에 엎드려서 수영하는 사나이 울프, 생각 외로 실물과 몹시 흡사한 허우적 님까지. 구구리님은 완전히 이미지 망가지고, 가지 님은 텔레토비 태양처럼 얼굴만 반짝. 전 또 펭귄이라고 손가락이 없네요? 후훗. 재미있군요. 다시 파워로 침투를 시작하신다니 상당히 기대가 됩니다. 과연 어떤 작품들을 선보여 주실런지. 후훗. 천년펭귄의 몸통 채색을 보면 확실히 보통실력이 아니라는 걸 알겠는데요. 기대되는군요.

준장원



◀ ……

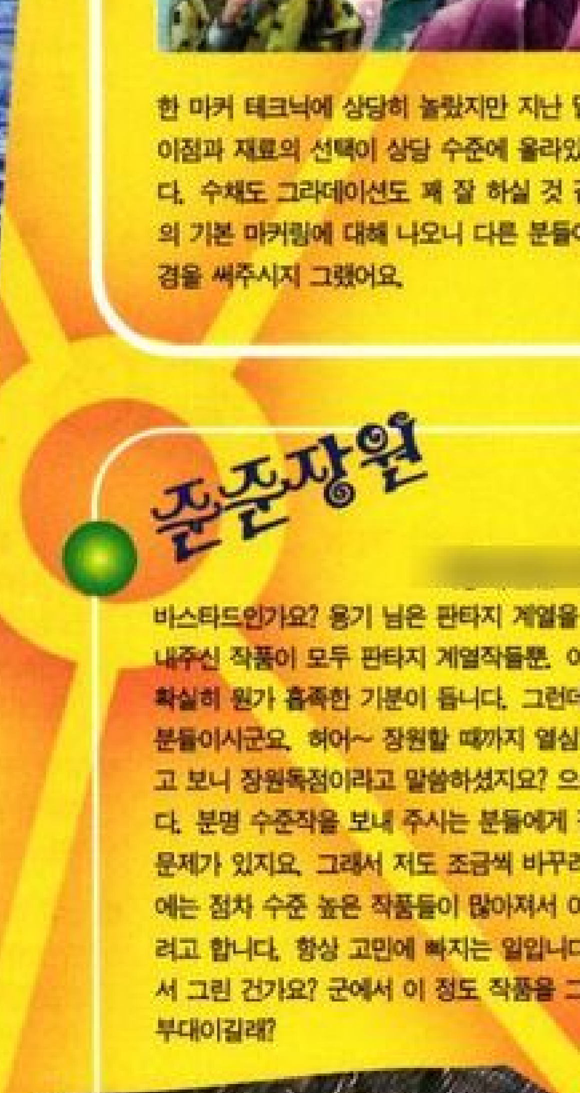
이런… 너무나도 안타까울 때가…. 1시간 아니 30분만 더 파워에 계셨어도 저랑 만날 수 있었을텐데…. 제가 도착하고 나니 방금 S · R님이 떠나셨다는 비보를 접하고야 말았지요. 흑흑. 만나 뵙고 싶은 분 중 한 분이었는데…. 그나저나 이거 작품을 보니 역시 S · R님은 여러 가지 다 잘하시는 것 아닌가요? 이제 까지는 깔끔한 마커 테크닉에 상당히 놀랐지만 지난 달 컴퓨터로 그린 작품 이 후 또 이런 수작을 보내시다니! 지질의 차이점과 재료의 선택이 상당 수준에 올라있습니다. 켄신의 옷을 보는 순간 넋 다운. 꽤 자연스러워서 놀랐습니다. 수채도 그라데이션도 꽤 잘 하실 것 같아요. 양쪽 눈이 다 나오니 좋군요. 이번 아트 해부실에는 S · R님의 기본 마커링에 대해 나오니 다른 분들에게도 도움이 되었으면 합니다. 흐음… 배경 그라데이션은 좀 더 신경을 써주시지 그랬어요.

준준장원



▶ ……

바스타드인가요? 용기 넘은 판타지 계열을 좋아하시는군요. 지금까지 보내주신 작품이 모두 판타지 계열작들뿐. 이 화면 가득차는 작품을 보면 확실히 뭔가 흡족한 기분이 듭니다. 그런데 고참분들이 정말 마음이 고운 분들이시군요. 허어~ 장원할 때까지 열심히 하라니…. 후후후. 아. 그러고 보니 장원독점이라고 말씀하셨지요? 으음. 확실히 그럴지도 모릅니다. 분명 수준작을 보내 주시는 분들에게 장원이 계속해 나간다는 것은 문제가 있지요. 그래서 저도 조금씩 바꾸려고 노력하고 있습니다. 요즘에는 점차 수준 높은 작품들이 많아져서 이제 슬슬 분위기를 바꾸어 보려고 합니다. 항상 고민에 빠지는 일입니다만…. 헌데 이거 정말 군에서 그린 건가요? 군에서 이 정도 작품을 그릴 수 있다니…. 대체 어느 부대이길래?



◀ 어설픈 날개짓

충격이었습니다. 설마 동판화가 도착할거라고는 생각도 못했습니다. 9시간 걸린 작품이라니 이해가 갑니다. 어떻게 만드셨나요 이걸? 학교 미술 시간이란 의외로 많은 아이디어를 제공하는 곳이로군요. 지난 달 시오리의 판화도 그렇고. 도저히 스캔이 불가능하기에 사진을 찍어서 실어드립니다. 으음. 잘 보여야 할텐데…. 학예제에도 출시했다는 작품인데 서슴없이 파워로 보내주시다니 정말 감사하군요. 제가 고이고이 간직하도록 하죠. 허어~ 동판화라니 정말 놀랐습니다. 그러~.

입선작들



"훗…왼팔… 봉인되었습니다!"

아주아주~ 감동적인 이별 편지를 보내 주신 경배 님. 우앙~ 저도 경배 님과 헤어지기 싫었어요! 그래서 좀 더 버텨 볼랍니다. 얼마 안 가겠지만…. 그런데 제 이별 소식에 슬럼프 극복이 되셨다니 다행입니다. 허허. 저도 쓸모가 있었군요. 암튼 고별 작품인 미즈키는 제가 고이 모시도록 하죠. 제작기는 다음 달에 넘도록 하겠습니다. 그리고… 이별 선물로 게임에 관련된 무언가를 갖고 싶다니? 저의 소중한? 감이 안 잡히는군요…(딴청 피우는 중). 뭐, 진짜로 이별할 때가 오면 그 때 가서 생각해 보도록 하죠. 음…. 상당히 미즈키의 분위기가 살아있는 작품이긴 한데 미즈키의 복장에 대한 자료가 부족했나요? 미즈키의 복장과 틀린 점이 좀 있습니다. 저도 자료가 별로 없어서, 직접 진 사무라이를 플레이하면서 관찰 중입니다.



귀, 귀엽당!

호오… 과연. 멋진 작품이군요. 제가 떠난다고 한 뒤에도 약속을 지키려 애써주셨다니 정말이지 감사합니다. 사연을 읽어보니 제가 욕먹을 짓만 한 건 아니구나 라는 생각이 들어 다시금 보람을 느꼈습니다. 제목대로 귀여운 작품이군요 정말. 오리지널과는 달리 분위기 자체가 밝아져서 상당히 아쉽습니다만…. 좌우를 바꾼 것은 매우 흥미롭군요. 단순한 만큼 단색적인 분위기에 잘 어울리지만 아직 마커에 익숙하지 않으신 듯. 균일한 채색법이란 역시 힘든 것이죠. 단 번에 쓱싹 채색을 해버렸어도 어울렸을텐데요. 아… 효석님에게 이야기해도 별 수가 없군요. 아무튼 저는 아직 이곳에 남아있으니 효석님의 포스터 컬러 작품 꼭 보내주세요. 비법 전수했는데 성과를 봐야지요? (설마 진짜로 그 비법을 마스터했다면 정말 대단한 일이죠!) 기대하겠습니다 후훗.



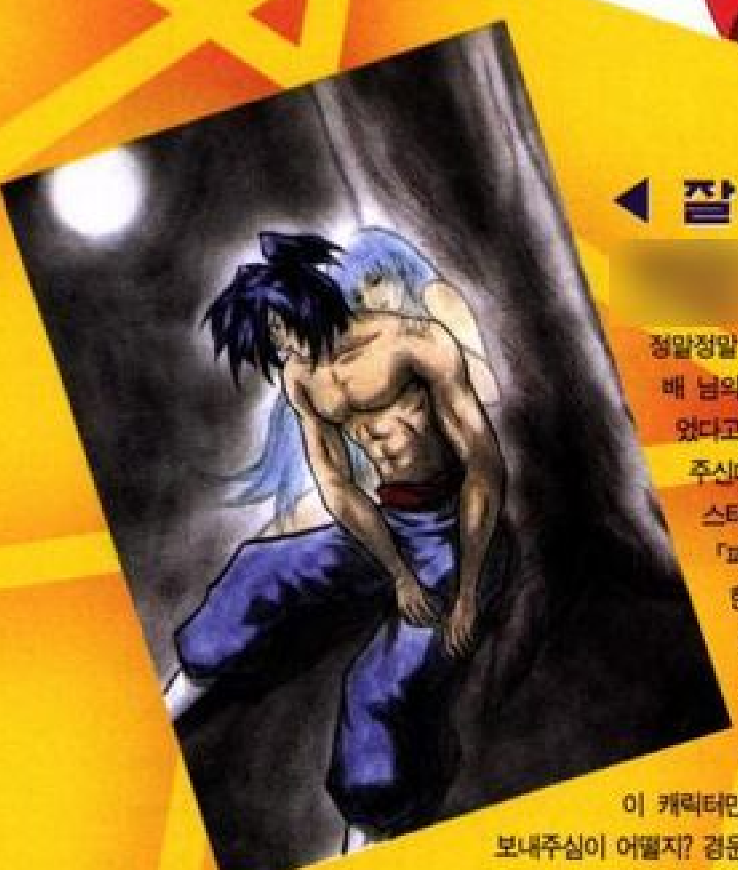
달은 아직 차지 않았다

어라라? 이거 상당한 분위기가! 파스텔을 이렇게 쓰셨군요. 가만히 생각해 보니 한지에 강산님 특유의 붓놀림을 파스텔로 마무리한다면 상당히 몽환적 분위기를 연출해 낼 수 있을 거라는 생각이 듭니다. 경배님의 문지르기를 이용한다면 이번 것처럼 거친 느낌도 다소 사라지겠죠? 편집의 오자는 정말 죄송합니다. 뭐라 할말이 없군요. 죽을 죄를 지었습니다. 그리고요 지금이라도 성민님이라고 불러주셔도 됩니다. 강산님과 저 사이에 필명 따윈 의미가 없죠. 그냥 친숙하게. 새로운 담당자를 기다리셨다면 조금 실망이셨겠군요. 아무튼 아직은 제가 있을테니까요 계속해서 응모해 주세요. 이제 곧 달이 찰테니 또 다시 굉장한 주순의 우코가 도착할 거라고 기대하고 있습니다. 게다가 어떤 독자분은 좀비 군단에 대항한다는 작품을 보내기도 했으니 부담이 크실지도 모르겠군요.



……

오오! 요즘 한창 뜨고 있는 사쿠라군요. 뭐 이젠 아시겠지만 전 아직 이곳을 뜨지 않습니다. 그러니 안심하시고요. 그림을 들고 튄 친구분. 아마 지금쯤 병원에 있을까요? Heat님은 심성이 고운 분일테니 그럴리 없을 거라 믿습니다. 그림이 멋져서 가져간 것이니 오히려 자랑스러워 하십시요. Heat님의 그림은 친구에겐 멋진 것이었던 겁니다. 친구를 잘 달래주시길. 그리고 에~ 또, 모방작이라고 하지만 상당한 수준이군요. 얼굴과 머리카락의 채색은 정말 놀랐습니다. 예전의 저를 보는 것 같아서요. 최대한 베껴보려고 붓질 하나 하나까지 따져가면서 살살 그려댔거든요. 어느 정도의 수준까지는 모방이 가능하지만 결국 원판만의 그 시원한 맛은 없더군요. 역시 단번에 칠해야…. 속도감을 내기 위한 번짐 효과는 오리지널에는 없는 효과이겠죠? 약간은 어색하기도 합니다만…. 아무튼 창작품을 기대해 보죠.



잘 자요 …

정말정말 오랜만이군요. 경운 님. 그간 잘 지내셨는지? 경배 님의 말이 틀렸던가요? 전 경운 님이 폐인지경인 되었다고 철썩 같이 믿고 있었는데…. 뭐 다시 컴 백 해 주신다면야 기쁘기 그지없는 일이지요. 으음 파이브 스타 스토리(FSS)를 좋아하신다구요? 후훗. 전 요즘 「파티마를 사랑하는 사람들」이란 곳에 가입해 행복한 나날을 보내고 있죠. 제가 가장 좋아하는 파티마는 역시 쿤. 여왕 쿤이야말로 최고의 파티마죠! 경운 님이 또 저와 통하는 면이 있었군요. 그렇다면 즉시 FSS을 소재로 작품을 보내주세요! 그리고 보면 경운 님은 이전부터 사무라이 캐릭터만 보내 주셨는데 이제 다른 캐릭터들도 한 번쯤 보내주심이 어떨지? 경운 님의 FSS 작품을 기다리면서 다음달 기대하죠.



URD

헉! 이것은 포스터 노가다! 오랜만에 보는군요. 이런 작품은. 색도 괜찮고 외곽선 처리도 무난합니다. 손은 원화의 문제인가? 희준님은 주로 포스터 컬러를 쓰시나 보죠? 굵기가 다른 여러 가지 붓으로 좀 더 세밀하게 그리고 외곽선은 적어도 굵기가 다른 두 가지 이상의 펜으로 그려보시길 바랍니다. 적어도 얼굴 안의 선들이 몸통선과 같은 굵기면 이상하잖아요? 아무런 사연도 보내시지 않으셔서 답변이 상당히 힘들지만, 조금이라도 희준님에게 도움이 될 수 있지 않을까 하고 말씀 드리는 것이니 기분 나빠하시진 마세요. 아! 그리고 배경은 확실히 생각을 해주세요. 배경도 무언가 꽉 차게 그릴 수 있다면 진짜 애니메이션 일러스트처럼 보일테니까요. 썰렁한 배경은 작품을 망치는 주된 요인이기도 하죠.

아트 해부실

이번에는 지난달에 예고해 드린대로 S · R님의 제작기를 실도록 합니다. 고맙게도 S · R님은 사진까지 친절히 다 찍어서 보내주셨습니다. 그래서 기왕 하는 김에 2 페이지를 할당해 실어보도록 합니다. 자! 지금부터 S · R님과 그의 친구인 달님의 이야기에 주목!

S · R의 기본 마커 컬러링!!

글 : S · R

자! 우선 오늘 S · R이 쓸 도구를 살펴보면… 먼저 알파 유성 마커, 독일제 색연필, 파스텔 등.



1. 이전에 S · R이 간단하게(?) 스케치해놓은 리무루루 그림을 보면서 프린터 용지에 스케치를 합니다. 스케치가 끝나면 스케치 해놓은 그림을 보고 종이와 용지의 크기를 결정합니다. 참고로 이번 작업에 사용한 종이는 프린트용 종이입니다. 참고로 프린트용 종이는 색감이 잘 살아나는 장점을 가지고 있습니다.



2. 스케치하는데 꼬박 1시간이 걸렸습니다. 도구는 제도용 H 연필(정확히 2H!). 간단한 도형으로 리무쨩의 몸을 대강 그리고…. 그 다음 자세한 윤곽과 옷 모양을 잡아가게 됩니다.





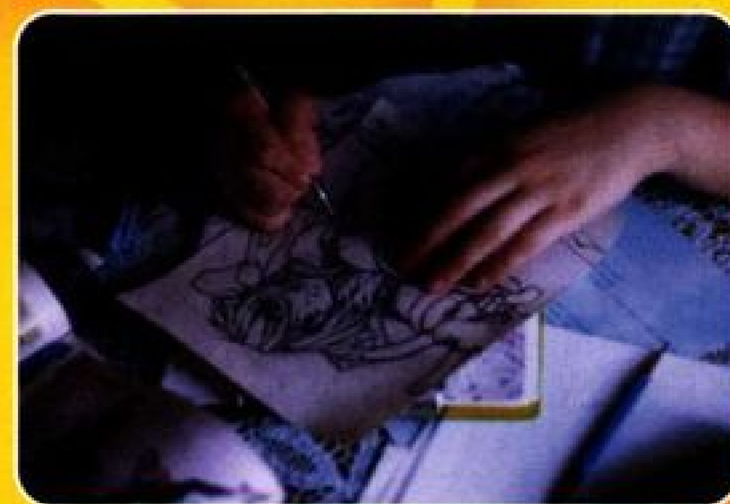
그러는 동안 저는 바람의 검심 OVA 추억편을 감상하닷!



3. 그 다음은 펜 선인데 (펜촉은 보통 쓰는 하이테크 0.3, 마커 컬러링을 해도 잘 번지지 않고 부드럽게 잘 나옵니다) 달님이 빨리 하라고(너무 심심해서…) 재촉했기 때문에 막 선긋기로 했습니다. 하지만 그렇다고 막 긋는 건 아니고…. 선을 한 줄로 정확하게 긋는 것이 아니라 잔선들로 형태를 잡는 선이지요. 좀 빨리 할 수 있기 때문에 막선이라고 부르는 것뿐이랍니다. 그렇게 그어진 막선들은 자연스럽고 손맛이 느껴지는 장점이 있습니다(잘 보시면 아시겠지만 원근을 나타내기에 좋습니다. 가까이 있을수록 두껍고 투박하게!! 사용하기 쉬운 선긋기).

그 동안 달님은 새턴을 가지고 퍼즐 파이터를 하다가 사진을 찍다가 했습니다.





4. S · R이 펜 선을 옮기는데는 1시간 30분~2시간쯤 걸렸습니다. S · R은 너무 심심해하는 달님을 위해서 코튼 2의 생명을 연장시키고 '이지'로 바꿔주었습니다.(쿠쿠쿠… 쉽다!) 그리고 맛있는 팥빵을 먹으면서 잡담을 했지요.



5. 다음은 채색! S · R이 쓰는 알파 마커는 중 3때 투니버스에서 하는 만화 캐릭터 그리기에서 입상 상품으로 받은 것입니다. 여러 개를 교환했지만 아직도 자~알 나온 답니다! S · R은 리무쨩의 머리에 들어간 빛부터 칠했습니다. 빛이랑 그림자를 넣을 때는 광원을 잘 생각해야 한다고 하더군요.(마지막엔 S · R의 실수로 광원이 조금 뒤틀

리긴 했지만… 자세히 보지 마세요). 마커로 S·R은 빛, 원색, 그림자 이렇게 세 부분으로 나눠서 다른 색으로 채색해가며 입체감을 주고 있습니다. 그러는 동안 달님은 너무 심심해서 S·R의 컴퓨터에 ICQ를 깔아 놓았습니다. 그리고 리무짱의 목과 귀를 칠해보기도 했습니다(너무 재미있어!).













또 다시 심심해지기 시작한 달님은 S·R이 펜선 그려놓은 그림에다가 마커로 색칠을 하기 시작했지요. 어릴 적 색칠 공부하던 경험을 살려서…. 그런데 잘 안되더군요. 얼룩얼룩. 마커를 칠할 때는 균일한 힘을 가해서 마르기 전에 빠른 속도로 같은 색이 나도록 해야하기 때문에 잘못하면 얼룩덜룩하게 되버리기 쉽상입니다(마커 컬러링 포인트! 깨끗하게 칠하기 위해서는 이런 식으로 수련하는 수밖에 없지요. 아님 다른 방법을 찾아보던가…).

S·R이 리무짱의 얼굴에 명암을 넣는 것까지 보고 달님은 영어 책을 베고 잤습니다.

6. S·R이 깨워서 일어나보니 2시간 가량 걸린 채색이 거의 다 마무리되었더군요. 달님이 빨랑 하자고 졸라서 S·R도 많이 신경이 쓰였는지… 급하게 배경에 들어갔습니다. 배경을 빨리 그릴 수 있는 파스텔로 분위기만 살리기로 했지요. 빨갛고 노랗고 파란 파스텔을 각각 다른 휴지에 문질러서 다시 그림에 칠하는 식으로 깔끔하게 해봤습니다. 너무 쉬워 보였지만 그때 달님은 잠이 덜 깼기 때문에 직접 해보지는 않았습니다(S·R 어머님께서 참 잘 잔다고 칭찬을…). 그 다음은 색연필인데, 색연필을 밑에 칠해진 파스텔과 같은 색으로 가로 세로로 잘게 그어서(그러니까 면을 나눠 붙인 느낌을 주는 거죠) 마무리를 합니다. 훨씬 깨끗해 보이고 정돈된 느낌이 나죠? 선으로 면을 만들었기 때문에 파스텔만 있는 것보다 입체적입니다.





7. 드디어 완성! 배경은 20분 정도 걸렸고…. 사실 S·R이 이렇게 빨리 그림 하나를 완성시키기는 이번이 처음입니다. 보통은 7시간 많으면 이틀이 걸리지요(달님이 얼마나 재촉했으면).



후기.

달님이 너무나 좋아하는 리무짱의 그림이 예쁘게 S·R의 손으로 만들어졌습니다. 특히 칼이 너무 잘된 것 같습니다. 달님만 없었다면 더 완성도가 높았을 거라는 생각도…(하하 시간이 적게 걸렸다고 완성도가 달라지는 건 아닙니다) 필름도 다 썼고 그림도 다 그렸습니다. 달님과 S·R은 동네에서 유명한 칼국수 집으로 가서 저녁을 먹었습니다(칼국수 한 그릇에 단 돈 2,000원! 많이 줘요~). 그리고 S·R은 필름을 현상하러, 달님은 집으로 갔답니다.

이상으로 S·R의 리무짱 기획 제작 과정을 마칩니다.

POWER 게시판



9월호 초음속 퀴즈 정답

이태영/충남 천안시 구성동 대우아트하우스 4동 101호
채성균/충북 청주시 흥덕구 봉명동 주공APT 104-102
이상 2명에게는 파워 점수 1000점씩을 드립니다.

정답: ZTAR WARZ(즈타워즈)

파워맨을 찾아라 정답자 발표

정답 | 160p익도 안에

초음속 퀴즈는 예상외로 정답률이 낮았고 파워맨 찾기는 높았습니다. 초음속 퀴즈의 경우 아무리 관련기사가 없다하더라도 정답률이 2% 미만이라니…. 파워독자들 중엔 EZ2DJ 플레이어가 드문가 봅니다. 난이도 밸런싱을 위해 초음속 퀴즈는 약간 쉽게, 파워맨은 약간 어렵게 조정했습니다.

초음속 퀴즈

「엑소더스 길티」의 제작사는?

- 보내실 곳: 애독자 엽서를 이용해 주세요.
- 마감: 1999년 9월 15일
- 당첨자 발표: 게임파워 99년 11월호 게시판

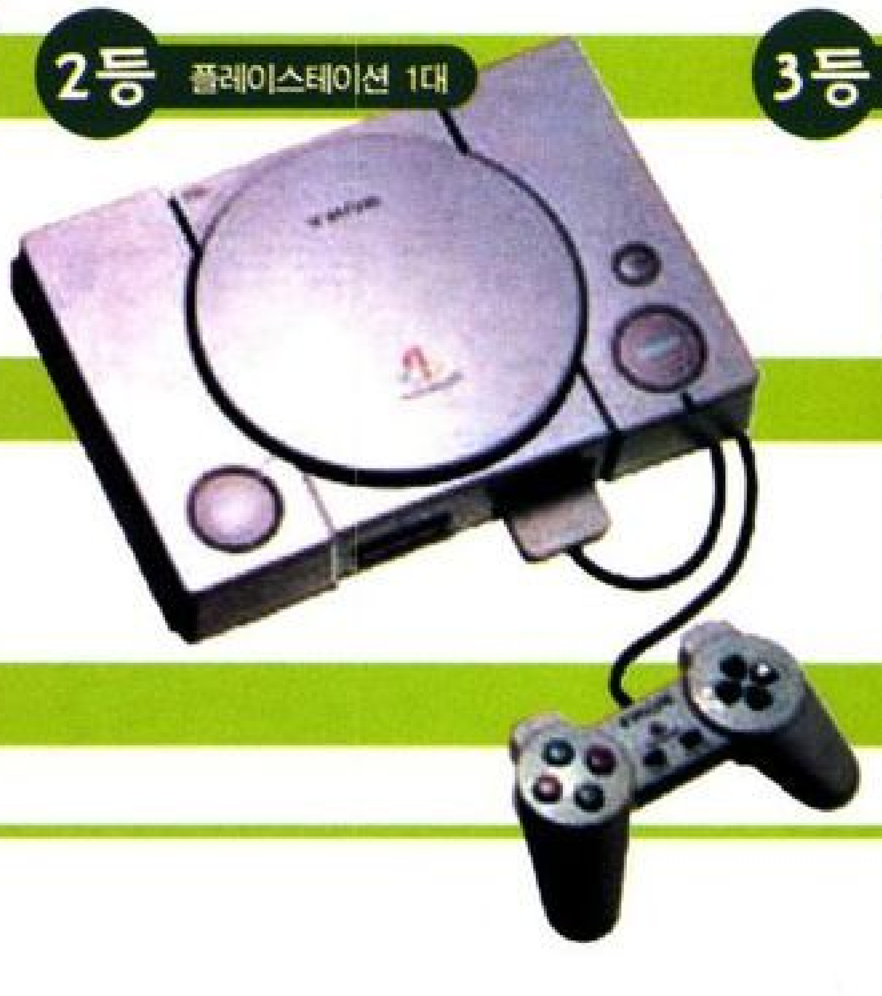
애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분

파워점수 상품

1등 드림캐스트 1대



2등 플레이스테이션 1대



3등 현대 컴보이 64 1대



POWER 앙케이트

♥ 답은 애독자 엽서에 작성해 주십시오.

왜이리 길담(倭夷利 拮擔)

반아나가 길어 (反亞裸家 拮孤)
길면 기차 (拮勉 旗嵯)

왜이리 길담 (倭夷里 拮擔)
왜이리 길담 (歪夷釐 吉譚)

점심시간 지나가도 (點心時看 止裸歌圜)
퇴근시간 아직 인가 (槌勤屍看 芽直引佳)

왜이리 길담 (倭夷里 拮擔)
왜이리 길담 (歪夷釐 吉譚)

게임파와 근무시간 (開任破瓦 勤無屍看)
왜이리 길담 (倭夷里 拮擔)

풀이
아시아의 천박한 집안에 외롭게 맞서네
함께 맞서니 깃발이 우뚝 섰네

왜놈 오랑캐 마을에 맞서는 담당자의
삐뚤어진 오랑캐를 다스리는 멋진 이야기

마음에 불을 켜고 때를 살피어 천박한 노래와 그림을
멈추게 하라
때론 몽둥이를 놀리어 주검을 보더라도 곧은 싹을
끌어내는 것은 아름다울 지니

개벽의 임무는 기와를 깨는 것과 같아 주검을 보지 않고는
일할 수 없는 법
왜놈 오랑캐 마을에 맞서는
담당자 Sanai Wolf로 부터…

산아해엄(1978 ~ ?: 주거불명)

작품해설: 물밀듯이 밀려오는 일본의 퇴폐문화에 죽음을 무릅쓰고 맞서겠다는 애국게담 Sanai Wolf의 피맺힌 외지가 서린 호국가요. 경기, 강원지방에 걸쳐 폭넓게 구전되고 있다.

예전에는 일본 오타쿠들의 전유물이라 여겨졌던 코스프레. 요즘 들어 국내에도 코스프레의 열기가 서서히 불고 있습니다. 당신은 코스프레에 대해 어떻게 생각하십니까?
앙케이트 결과는 다음호「그래픽으로 보는 POWER 앙케이트」를 통해 확인하실 수 있습니다.

앙케이트

답은 애독자 엽서에 작성해 주십시오.

■ *질문 1*
당신은 코스프레를 실제로 본 적이 있습니까?

■ *질문 2*
당신은 코스프레를 해본 적이 있습니까?

■ *질문 3*
코스프레를 하고 싶다고 느낀 적이 있습니까?

■ *질문 4*
만약 당신이 코스프레를 한다면 어떤 캐릭터를 코스프레하겠습니까?

■ *질문 5*
당신이 가장 보고 싶은 (코스프레한 모습의) 캐릭터는?

■ *질문 6*
당신이 보았던 코스프레 캐릭터 중 가장 멋졌던 캐릭터는?

■ *질문 7*
코스프레의 인기가 계속 상승할 것이라 보십니까?

■ *질문 8*
코스프레에 대한 당신의 견해는?

게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, N64)와 아케이드입니다. 자격은 나이 17세 이상이어야 하며 일정수준 이상의 게임실력과 필력을 지녀야합니다. 아케이드의 경우 박×스만으로 절아 가능한 체력은 필수입니다.
연락처(취재부): (02)3142-6845

지난호 당첨자

이상 5명에게는 파워점수 500점씩 드리겠습니다..

이상 5명에게는 「네모네모 로직」 단행본을 드리겠습니다.

파워점수 상품

4등 네오지오 포켓+KOF R-1



6~10등 게임파워 6개월 정기구독권 1장씩



16~20등 DC용 소프트 1개



26~45등 휴대용 테트리스 1대씩



5등 게임보이 컬러 1대



11~15등 N64용 소프트 1개



21~25등 KOF' 97사운드 트랙 1개



46~100등 한글판 SS소프트 1개



소프트 발매 리스트

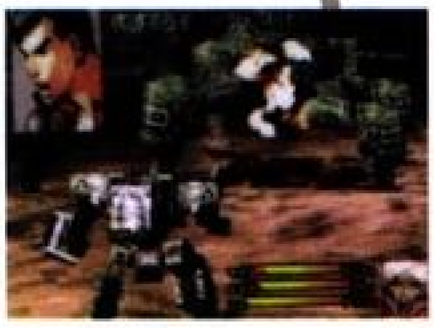
이달의 구입 추천작 BEST 5

이번달 발매 소프트 스케줄을 보면 정말 할 말이 없군요. 플스로 등장하는 「톨네코의 대모험2」, 「바이오 하자드3」, 「위닝 일레븐4」, 「프론트 미션3rd」, DC에는 「댄싱 블레이드」, 「클라이맥스 랜더즈」, 「블랙 메트릭스AD」, N64에는 「폭렬무적 반가이오」, 「윈백」등… 모두다 서술할 수 없을 정도의 소프트가 쏟아집니다. 한편으로는 기쁘면서도 과연 이걸 몇 개나 해볼 수 있을까 하는 막막함도 앞서는 한 달이 될 것 같습니다.

PS



▲ 바이오 하자드3



▲ 프론트 미션 3rd

DC



▲ 스타 글래디에이터2



▲ 블랙 메트릭스AD

N64



▲ 윈백

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

9월 발매 소프트

★ : 파워 기대작 표시 ◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	9/2	네오아틀라스2	아트딩크	SLG	5,800엔
PS	9/2	리틀 러버스 SHE SO GAME	NTT출판	SLG	6,800엔
PS	◆9/2	록맨2 Dr. 와이리의 수수께끼	캡콤	ACT	2,800엔
PS	9/2	클록 어드벤처	코에이	ACT	4,800엔
PS	9/2	비시바시 스페셜2	코나미	ETC	4,800엔
PS	9/2	와일드 암즈 2nd 이그니션	SCEI	RPG	5,800엔
PS	★9/2	월드 사커 위닝 일레븐4	코나미	SPT	5,800엔
PS	9/2	마이 가든	테크노 소프트	SLG	5,800엔
PS	◆★9/2	프론트 미션3rd	스퀘어	SLG	6,800엔
PS	9/9	신장의 야망 열풍전	코에이	SLG	9,800엔
PS	★9/9	비트 매니아 APPEND 4th MIX	코나미	SLG	2,800엔
PS	9/9	나의 요리	SCEI	ACT	5,800엔
PS	9/9	포뮬러 일본99~ 레이싱 드라이버가 되자!	TYO	RAC	5,800엔
PS	9/9	나의 요트~힘내라 일본 챌린지	토미	SLG	5,800엔
PS	9/9	스타 익시옴	남코	SHT	5,800엔
PS	9/9	겟타 로보 대결전!	반다이 비쥬얼	SLG	6,800엔
PS	9/14	디지털 글라이더- 에어맨	아스크	SLG	5,800엔
PS	◆9/14	록맨3 Dr. 와이리의 최후!?	캡콤	ACT	2,800엔
PS	9/14	BOYS BE… 2nd Season	강담사	SLG	5,800엔
PS	9/22	GOO! GOO! SOUNDY	코나미	SLG	4,800엔
PS	9/22	아포칼립스	석세스	SHT	4,800엔
PS	★9/22	크로스 탐정이야기	워크잼	ADV	6,800엔
PS	★9/22	바이오 하자드3 LAST ESCAPE	캡콤	ADV	6,800엔
PS	9/30	더비 스탈리온99	아스키	SLG	4,800엔
PS	9/30	몬스터 콜렉션 -가면의 마도사-	각천서점	TBL	5,800엔
PS	★9/30	메모리즈 오프	키드	ADV	6,800엔
PS	9/30	익사이팅 배스2	코나미	SLG	4,800엔
PS	9/30	초발명 보이 카니팡-히라메키☆원더랜드	타이토	RPG	5,800엔
PS	★9월	만나고 싶어서	코나미	SLG	6,800엔
PS	9월	장갑기병 보톰즈 강철의 군대	타카라	SLG	6,800엔
PS	9월	라면교	토미	SLG	5,800엔
PS	★9월	마루 왕국의 인형공주+1	닛폰이치 소프트웨어	RPG	3,800엔
PS	9월	속 · 카구라자카 소녀탐정단~완결편~	휴먼	ADV	5,800엔
DC	★9/2	댄싱 블레이드 천방지축 도천사! 완전판	코나미	ETC	5,800엔
DC	★9/9	스타 글래디에이터2	캡콤	ACT	5,800엔
DC	9/14	팝픈 뮤직2	코나미	ETC	5,800엔
DC	9/23	환상월야	심스	ADV	5,800엔
DC	★9/30	댄싱 블레이드 천방지축 도천사!! -TEARS OF EDEN- 완전판	코나미	ETC	5,800엔
DC	★9/30	블랙 매트릭스 AD	NEC	SLG	5,800엔
DC	9월	ESPION-AGE-NTS	NEC	SLG	5,800엔
DC	9월	J리그 프로축구 클럽을 만들자	세가	SLG	6,800엔
DC	9월	신 일본 프로레스링 투혼열전4	토미	SPT	5,800엔
DC	★9월	아이돌 작사를 만들어 버리자♥(초기한정판)	자레코	TBL	6,800엔
DC	★9월	아이돌 작사를 만들어 버리자♥	자레코	TBL	5,800엔
DC	9월	창강의 기병 스페이스 그리폰	팬저 소프트웨어	ACT	5,800엔
N64	★9/23	WIN BACK	코에이	ACT	7,800엔
N64	9/24	On & Off RACING	이미지니어	RAC	6,800엔
N64	★9월	폭열무적 반가이오	트레이저	SHT	5,800엔

10월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	10/7	우주기병 반이크	아스믹	ADV	5,800엔
PS	10/7	지르올	코에이	SLG	6,800엔
PS	10/7	원더 피글루스 도기폰대작전	선소프트	SLG	5,800엔
PS	10/7	유엄통 탐험대	스파이크	ADV	5,800엔(예정)
PS	★10/7	사이킥 포스2	타이토	FACT	5,800엔
PS	10/14	빛의 섬	어펙트	ADV	5,800엔
PS	10/14	로봇×로봇	네메시스	SLG	5,800엔
PS	★10/14	유구환상곡 Perpetuar Collection	미디어웍스	SLG	8,800엔
PS	10/21	플래넷 라이카	에닉스	RPG	5,800엔
PS	★10/21	실황 J리그 99 퍼펙트 스트라이커	코나미	SPT	5,800엔(예정)
PS	10/21	매지컬 드롭F 대모험도 즐겁지 않아!	데이터 이스트	PUZ	5,800엔
PS	10/21	개구리의 그림책-잃어버린 기억을 찾아서	빅터 소프트	S.RPG	5,800엔
PS	10/28	벅스 라이프	코나미	ACT	5,800엔
PS	10/28	할렘비트 ~You'r The On	코나미	ETC	5,800엔
PS	10/28	다크 테일즈 프롬 더 로스트 소울	사미	AVD	5,800엔
PS	10/28	바로크 -뒤틀린 망상-	스팅	RPG	6,800엔
PS	★10/28	하이 스쿨 오브 브릿지	미디어웍스	TBL	5,800엔
PS	10월	제우스2 카니지 하트	아트딩크	SLG	6,800엔
PS	10월	SD 비룡의 권 -에피소드1 오의의 서-	컬쳐브레인	ACT	3,800엔
PS	10월	표류기	KSS	SLG	5,800엔
PS	10월	쿠델카	SNK	RPG	미정
PS	10월	Brigtis	SCEI	RPG	5,800엔
PS	10월	나난이 난	통킹 하우스	RPG	5,800엔
PS	10월	지팡 섬 -운명은 주사위가 결정한다!?-	휴먼	TBL	5,800엔
DC	★10/7	마리오넷 컴퍼니	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔
DC	★10/28	센무 1장 -요코스카 편-	세가	FREE	미정
DC	★10/28	REVIVE -소생-	데이타 이스트	ADV	6,800엔
DC	10월	SUPER PRODUCERS 노려라 쇼비스 계!	허드슨	SLG	미정
N64	10월	비스트 워즈 메탈스64	타카라	ACT	6,800엔
N64	★10월	슈퍼 로봇 대전 64	반프레스토	S RPG	7,800엔

11월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	11/25	게이트 키퍼스	각천서점	S · RPG	6,800엔
PS	11월	슈퍼 차이니즈 파이터-DX	컬처 브레인	ACT	2,800엔
PS	11월	귀안성	강담사	ADV	5,800엔
PS	11월	탐정 진구지 사부로	데이터 이스트	ADV	5,800엔
PS	★11월	진 마장기신 PANZER WAREARE	반프레스토	S · RPG	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	11월	네오류드 -각인된 문장-	테크노 소프트	RPG	5,800엔
DC	★11/18	D의 식탁2	워프	A · ADV	6,800엔
DC	★11월	마검X	아틀라스	ADV	6,800엔
DC	11월	스피드 데빌	UBI소프트	RAC	5,800엔

원더 스완 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9/22	록맨&포르테	반다이	ACT	3,800엔
★10/7	전차로 GO! 2	사이버 프론트	SLG	3,800엔
10/7	매직컬 드롭 원더스완	데이터 이스트	PZL	3,800엔
★11월	키스보다···	키드	SLG	3,980엔
11월	사이드 포켓	데이터 이스트	TBL	미정

발매일	게임명	회사명	장르	가격
12월	졸업	반다이 비주얼	SLG	4,200엔
★12월	마크로스	레이업	ADV	3,980엔
★1월	검은 눈동자의 노아	거스트	RPG	3,800엔
2월	초형귀- 우미난- 그리고 사랑의 전설	반다이	TBL	3,980엔
★3월	랑그릿사 D	반다이	미정	미정

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
8/27	뿌요뿌요 외전-뿌요워즈	컴파일	S RPG	3,980엔
★9/23	드래곤 퀘스트 1, 2	에닉스	RPG	4,900엔
★11/21	포켓 몬스터 -금	닌텐도	RPG	3,800엔
★11/21	포켓 몬스터 -은	닌텐도	RPG	3,800엔
9월	햄스터 클럽	졸단	SLG	3,980엔
10월	위저드리 엠파이어	스타피쉬	RPG	3,980엔
10월	슈퍼로봇 대전 링크 배틀러	반프레스토	S RPG	4,800엔
12월	탑 기어 포켓 2	켐코	RAC	미정

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★가을	마리의 아트리에	이마디오	RPG	미정
가을	에리의 아트리에	이마디오	RPG	미정
겨울	던전 세이버	J 윙	RPG	4,800엔
99년	세라자드 전설	컬처브레인	RPG	3,980엔
99년	슈퍼 블랙 버스 -리얼 파이트-	스타피시	SLG	4,500엔
미정	스타워 에피소드1 레이스	닌텐도	RAC	미정
미정	동킹콩 랜드2	닌텐도	ACT	미정
미정	포켓몬 피크로스	닌텐도	ETC	미정

12월 이후 발매 예정 소프트

기종		게임명	회사명	장르	가격
PS	★12월	유구환상곡3 Perpetual Blue	미디어웍스	SLG	5,800엔(예정)
PS	12월	펜저 프론트	아스키	SHT	6,800엔
PS	12월	너에게 Steady	시디브로스	SLG	미정
PS	여름	가이아 마스터	캡콤	ACT	5,800엔
PS	여름	시간을 넘는 소녀	반다이	ADV	5,800엔
PS	★가을	그랜트리스모2	SCEI	RAC	5,800엔
PS	★가을	트루러브 스토리-팬디스크-	아스키	ETC	미정
PS	★가을	그로우 랜서	아틀라스	RPG	미정
PS	가을	스타워즈 에피소드1	EA	ACT	5,800엔
PS	가을	죠죠의 기묘한 모험	캡콤	ACT	미정
PS	가을	서유기	코에이	S · RPG	6,800엔
PS	가을	베이그랜트 스토리	스퀘어	ADV	미정
PS	★가을	아크 더 래드3	SCEI	RPG	미정
PS	가을	성전사 단바인	반다이	SLG	미정
PS	가을	청의 6호	반다이	SLG	미정
PS	가을	체포하겠어	파이오니아 LDC	ADV	미정
PS	겨울	발키리 프로필	에닉스	RPG	미정
PS	겨울	귀무자(가)	캡콤	ADV	미정
PS	★겨울	크로노 크로스	스퀘어	RPG	미정
PS	겨울	기동전사 건담 기렌의 야망-지온의 계보	반다이	SLG	미정
PS	99년	화이트 다이아몬드	에스코트	SLG	미정
PS	★99년	드래곤 퀘스트7	에닉스	RPG	미정
PS	99년	드래곤 밸러	남코	ACT	미정
PS	미정	고개MAX-G	아틀라스	RAC	미정
PS	미정	J리그 익사이팅 베스	에폭사	SPT	미정
PS	미정	록맨 대쉬 2(가칭)	캡콤	RPG	미정
PS	미정	버철 비룡의 권 대쉬	컬처 브레인	ACT	미정
PS	★미정	도키메키 메모리얼2	코나미	SLG	미정
PS	미정	스타트링 오딧세이2	레이포스	RPG	미정

기종		게임명	회사명	장르	가격
DC	12월	유구환상곡3 Perpetual Blue	미디어웍스	SLG	6,800엔
DC	★12월	베르세르크	아스키	A · RPG	미정
DC	★12월	선라이즈 영웅담	선라이즈 인터랙티브	RPG	미정
DC	★가을	프로야구 팀으로 놀자	세가	ETC	5,800엔
DC	★가을	랑그릿사 밀레니엄	메사이어	S · RPG	미정
DC	★겨울	바이오 하자드 코드:베로니카	캡콤	ADV	미정
DC	겨울	7개의 비관 전율의 미소	코에이	ADV	미정
DC	★99년	신기세계 에볼루션 -머나먼 약속-	스팅	RPG	미정
DC	★99년	전뇌전기 버철온	세가	ACT	미정
DC	★99년	버추어 스트라이커2 DC	세가	SPT	미정
DC	★미정	센티멘탈 그래피티 2	NEC	SLG	미정
DC	★미정	초시공 요새 마크로스	상영사	STG	미정
DC	미정	초강전기 키카이오	캡콤	ACT	미정
DC	★미정	SNK VS CAPCOM	캡콤	ACT	미정
DC	미정	죠죠의 기묘한 모험	캡콤	ACT	미정
DC	★미정	그랜디아	게임아츠	RPG	미정
DC	★미정	슈퍼 로봇 대전α	반프레스토	S RPG	미정
SS	99년	몬스터 메이커 홀리 대거	NEC	SLG	6,800엔
SS	99년	소닉3D 프리키 아일랜드	세가	ACT	3,800엔
SS	★미정	워즈워스	엘프	RPG	미정
SS	★미정	리얼 사운드 -안개의 오르골	워프	ETC	미정
N64	99년	폭 봄버맨	허드슨	ACT	미정
N64	★미정	바이오 하자드2	캡콤	ADV	미정
N64	★미정	슈퍼 마리오 RPG2	닌텐도	RPG	미정
N64	★미정	젤다의 전설 DD(가칭)	닌텐도	RPG	미정
N64	★미정	동키콩 64	닌텐도	ACT	미정
N64	★미정	마더3	닌텐도	RPG	미정
N64	미정	거인의 도신	닌텐도	ETC	미정

GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이성필
취재	허우진, 구언정, 이현수, 신상민
객원기자	김성회, 정재환
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김해정
일러스트	한수환
제작팀장	이동백
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영 정경남, 최정호
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 박영미, 김희정 강은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

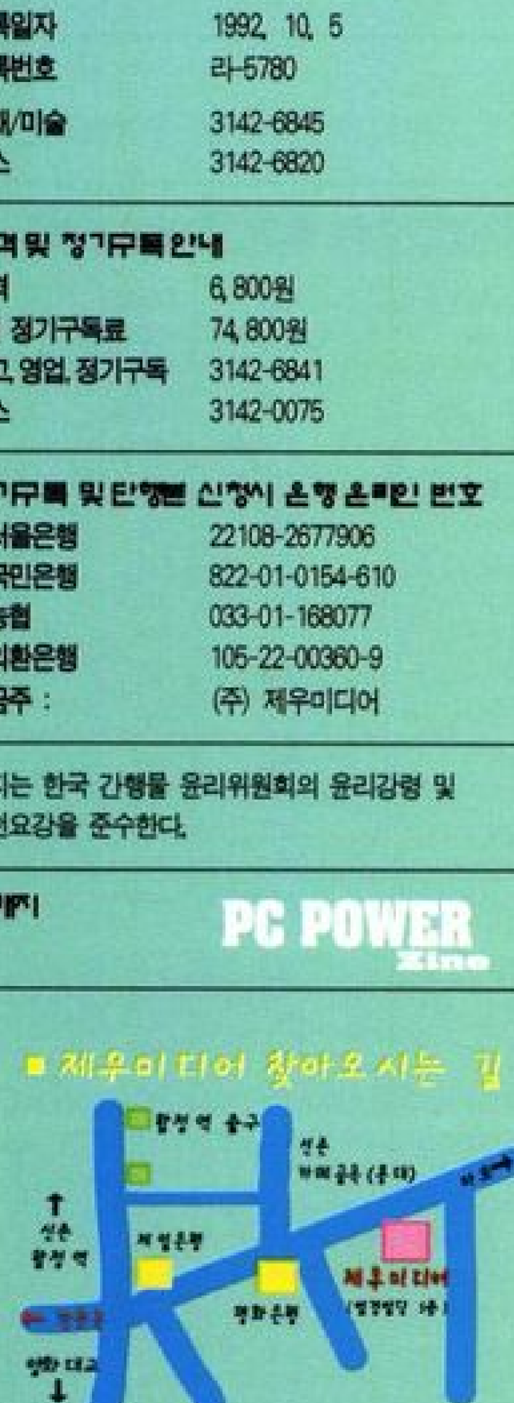
정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine

■ 제우미디어 찾아오시는 길



알림



게임파워 자매지 - 월간 Net POWER 창간!!



매월 말에 봇물 터지듯이 쏟아져 나오는 게임잡지, 개성을 찾아볼 수 없는 하나같이 비슷비슷한 내용에 좁은 선택의 기준, 틀에 박힌 형식에 얽매인 기존의 PC 게임지에서 벗어난 신세대 게임잡지 「Net Power」가 오는 9월 10일 여러분에게 다가갑니다. 온라인 게임과 멀티플레이 게임 전문지로 새로 태어나는 Net POWER에 많은 성원바랍니다.

게임공략의 새로운 기준을 제시

Net Power는 단 하나의 게임이라 할지라도 독자 한사람 한사람에게 직접 가르쳐 주듯이 전문화되고 완벽한 형태의 게임 공략을 위해 최고의 기자진과 전문 필자진이 함께 모여 제작하고 있습니다.

새로운 흐름, 멀티플레이 게임

스타크래프트의 인기는 국내 게임시장의 흐름을 단숨에 바꾸어 놓았습니다. 10,000여개의 PC게임방이 만들어졌고 국내 게임시장의 주 수요처로 떠오르고 있습니다. 그러나 지금까지의 PC 게임지는 싱글플레이 게임 위주의 편집으로, 멀티플레이 게임의 특성을 제대로 대변해 주지 못했습니다. Net Power는 멀티플레이 게임 위주의 편집에 싱글플레이 게임까지 철저하게 파헤치는 새로운 구성으로 짜여집니다.

풍부한 체험판, 패치, 유틸리티

대부분의 PC 게임지는 정품부록 CD에만 치중하여 많은 게이머들이 갈구하는 체험판, 패치, 유틸리티 등 다양한 프로그램들을 제공해드리지 못했습니다. 그러나 Net Power는 반드시 독자가 해봐야 할 다양한 소프트웨어들을 매달 빼놓지 않고 제공해드릴 것을 약속드립니다. 단 하나의 체험판도 저희는 소홀히 하지 않습니다.

- ■창간일 : 1999년 9월 10일
- ■가격 : 6,800원
- ■부록 1 : 체험판, 패치, 동영상 등으로 꽉꽉 채워진 2 CD
- ■부록 2 : 대한민국에서 가장 쉬운 울티마 온라인 가이드북(160면)

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 대명사	689-0622
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
용산 마포 진영사	712-5824
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
동작 영우사	816-1788
은평 서대문 해전사	357-6045
종로 한일	737-3491
강서 영민도서	697-7995
관악구 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0234
수원 홍원도서	0331-41-6300
일산 대일총판	0344-977-4428
남강서적	02-971-2236
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 성심사	0343-85-2984
의정부 희룡도서	0351-876-6304
평택 경기문고	0333-53-0524
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산동아일보	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-865-0150
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-4672
포항 예지서점	0562-73-4870

■경남 지역

마산 태영사	0551-44-7428
울산 녹수서적	0522-49-4275
진주 샘터	0591-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-47-3816
청주 샘터서적	0431-60-9472
충주 문학사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-32-3156
대전 청림사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-336
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0371-42-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-9134
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
목포 현대	0631-44-2711

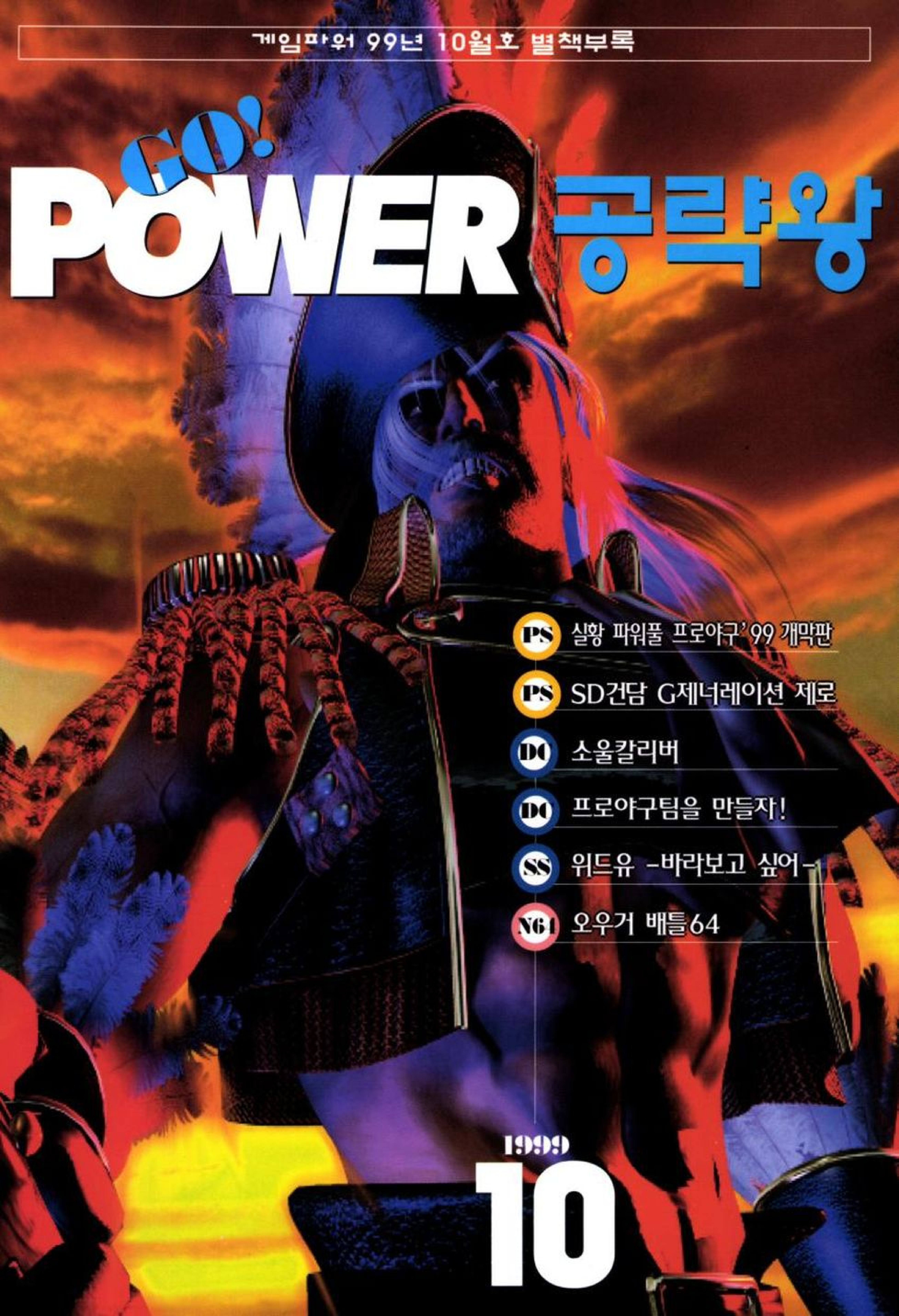
■전북, 제주 지역

이리 대통서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-84-9884
제주 광장서점	064-33-7030
군산 대통서적	0654-452-3434

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

게임파워 99년 10월호 별책부록

GO! POWER 공략왕



- PS 실황 파워풀 프로야구'99 개막판
- PS SD건담 G제너레이션 제로
- DC 소울칼리버
- DC 프로야구팀을 만들자!
- SS 위드유 -바라보고 싶어-
- N64 오우거 배틀64

1999

10

Contents











実況パワフルプロ野球 1999開幕版

SD 열전

실황 파워풀 프로야구 99 개막판

PlayStation

장르: 스포츠
제작사: 코나미
발매일: 7월 27일
발매가: 5,800엔

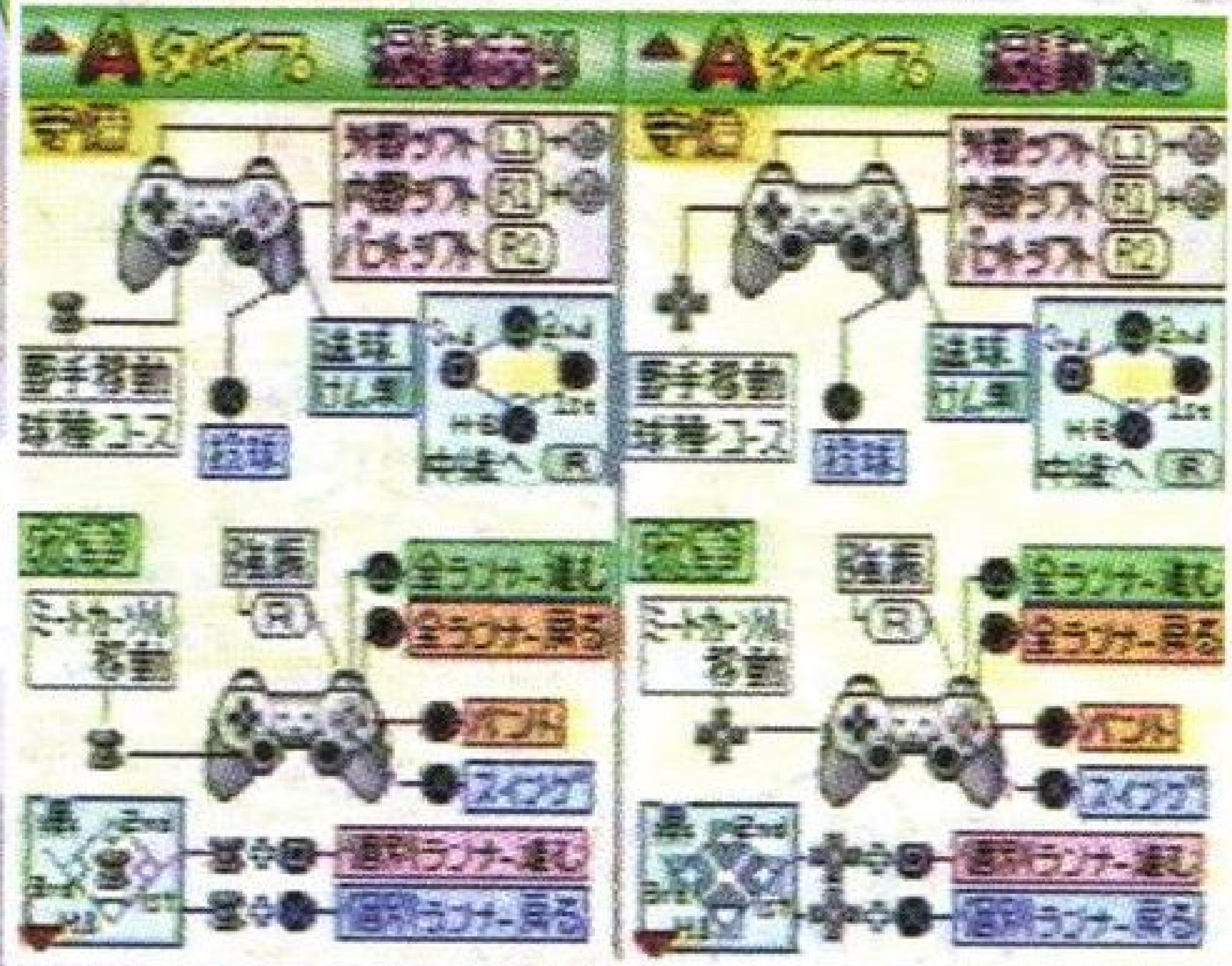
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

드디어 플스판에 다이아몬드 헤드가 참여되어 보다 실황다운 「실황 파워풀 프로야구 99 개막판」이 완성되었다. 한층 더 파워업한 석세스 모드의 회사원편은 실황 매니아들을 충분히 만족시킬 수 있을 것이다. 완벽한 실황 시리즈로 돌아온 「99 개막판」, 레디 고!!

공략 → 김규만

기본조작

조작방법은 3D A타입으로 설명한다.



공격	
3D 스틱	미트커서 이동
△	전 러너 도루(주루시)
○	전 러너 돌아옴(주루시) /번트
×	스윙
3D + □	개별주자 도루
3D + ×	개별주자 돌아옴
R버튼	강진커서로 변환

수비	
3D 스틱	야수 이동 / 투구 코스
○	견제구
×	투구
L1 + □, △, ○, ×	외야 쉬프트
R1 + □, △, ○, ×	내야 쉬프트

베이스	
× : 홈베이스	△ : 2루 베이스
○ : 1루 베이스	□ : 3루 베이스

99 개막판에서 변경된 점

공격

1. 직구의 빠르기가 대폭 향상되었다. 시속 140~150Km의 속구는 구위를 안다고 해도 쉽게 처낼 수 없다.

2. 투수와 야수의 특수능력을 한눈에 알아볼 수 있게 되었다. 예를 들어 '초구에 강함'이라는 능력이 있으면 미트커서만으로도 충분히 알 수 있다.

3. 인 타이틀 투베이스 룰이 적용이 된다. 즉, 실황에서도 볼이 바운드되어 펜스를 넘어갔을 경우 투베이스로 인정된다.

4. 구장의 크기가 대폭 넓어졌다. 98시즌과는 비교할 수 없을 정도이므로 적응하는 데에 시간이 필요하다.



▲ 구장이 넓어졌다

수비

1. 변화구의 각도가 예리해졌다. 물론 투수능력에 따라 결정이 되지만 싱커나 슬라이더 슈트볼의 각도가 훨씬 예리해져 치기가 까다로워졌다.

2. 실투패턴이 다양해졌다. 전작에서는 가운데로 몰리거나 스트라이크존을 벗어나는 등의 패턴이 단순했던 것에 비해 이번에는 여러 가지 패턴이 생겼다.

3. 수비수의 특수능력이 강해졌다. 예를 들어 포수의 부딪치기 능력은 주자를 밀어내어 부상까지 시킬 수 있다.

석세스의 기초



▲ 회사인편!

석세스 모드

실황 시리즈에서 빠질 수 없는 석세스 모드. 전작과는 비교할 수 없을 정도로 파워업 했다. 자! 이제는 회사인 편이다.

회사를 선택하자!



게임을 시작하면 처음 선택할 수 있는 회사는 파워풀 물산뿐. 이후 차례로 민들레 제작소, 이카리 콘체른 등의 회사에 입사할 수 있다. 회사마다 여건이 다르고, 여건에 따라 좀더 나은 선수를 육성시킬 수 있다. 단, 어느 회사든 업무를 게을리 하면 방출되거나 회사가 도산하는 등의 경우가 생기므로 업무처리를 확실히 해둘 필요가 있다.

연간 스케줄

입사를 하면 바로 연간 스케줄표대로 움직이며, 레귤러로 뽑혀야만 대회출전 자격이 부여된다.



▲ 스케줄대로 움직여야 한다

스케줄표

4월 신입사원 입사
5월 매니저 선택
6월 레귤러 발표 및 부서 대항 야구대회 예선
7월 부서 대항 야구대회 본선
8월
9월 레귤러 발표 및 일본대표 선수권 예선
10월 일본대표 선수권 대회 본선
11월 드래프트
12월
1월 정월
2월 캠프
3월

대회

6월과 8월 예선전은 3차전 형식의 토너먼트. 3차전을 전승하면 본선 진출 자격이 부여된다. 단, 본선은 난이도가 높아 우승까지는 힘들지만 진출하는 것만으로도 경험치가 상승한다.

캠프

2년차 2월부터 합류할 수 있다. 평소에 할 수 없는 훈련을 받을 수 있으며 특별한 이벤트도 많아 능력치를 대폭 상승시킬 수 있다.

드래프트

회사인편에서 선수 등록을 할 수 있는 유일한 방법이다. 일단 스카우터의 평가가 높아야되고, 일정 능력 이상이 되면 희망 구단을 선택할 수도 있으며 그 이상일 경우에는 역지명도 가능하다.



커맨드

「99 개막전」에서는 전작에는 없었던 고급 훈련들이 많아졌으며 게다가 투수 훈련 방식은 전작과 달리 또 하나의 석세스로 바뀌었다. 또한 감독의 평가도에 따라 훈련 커맨드가 발전된다.



야수 전용 커맨드

공줍기(球拾い) - 정신능력치와 감독 캡틴 팀메이트의 평가도가 상승한다. 레귤러로 뽑히기 위해서라면 지나칠 수 없는 훈련이다.



▲ 평가를 올리자

러닝(ランニング) - 기술치는 떨어지지만 능력치와 터프도가 상승한다.



▲ 러닝은 기본

팔굽혀펴기(腕立て伏せ) - 근력치가 대폭 상승하고 터프도도 오른다. 단, 민첩성과 기술치가 떨어진다. 이번 작품에서는 부상률도 떨어졌다.



▲ 터프도를 올리자

스프린트(スプリンツ) - 부상률은 높지만 민첩성이 대폭 상승한다.



▲ 부상에 주의

휘두르기(素振り) - 가장 기본이 되는 훈련. 근력과 기술 경험치가 올라가며 부상률도 적어 가장 유용하게 사용할 수 있다.



▲ 근력과 기술을 동시에

캐치볼(キャッチボル) - 민첩성과 기술치, 감독 캡틴 팀메이트의 평가가 오른다. 부상률이 높다



▲ 모든 평가가 오른다

스트레치(ストレッチ) - 기술과 터프도, 체력이 오른다.



▲ 체력회복 중

포지티브 싱킹(ポジティブシンキング) - 일종의 정신수련. 정신이 대폭 오르고 체력도 회복되지만 모든 평가가 떨어진다. 정신력을 올릴 때 사용하면 좋다.



▲ 게으름 피나?

투수

아래 설명하는 투수 전용 커맨드를 제외하고는 야수와 동일하다.

변화구(變化球) - '변화구 익힘'과 '변화구 연습'으로 나뉘어져 있다. 변화구를 익혔다면 변화구 연습으로 경험치를 올리자.



▲ 무리하면 어깨가 나간다

던지기(投げ込み) - 야수기술과 투수기술을 크게 상승시키며 터프도 또한 올라간다.



▲ 야기와 투기를 동시에

멀리던지기(遠投) - 근력치를 올려준다. 스테미너의 향상을 생각한다면 중요한 커맨드. 단, 변화구 경험치가 떨어진다.



▲ 스테미너를 올려라!

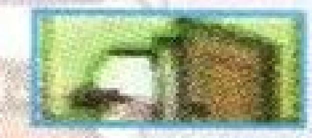
생활

전작에서의 쉬기, 놀기, 아르바이트가 「99 개막전」에서는 쉬기, 외출, 업무로 바뀌었다.





쉬기 - 체력이 대폭 오른다. 너무 자주 사용하면 충치가 생길 수 있으므로 유의하자.



외출 - 동료나 선배와 같이 또는 혼자서 외출을 할 수 있다. 혼자서 외출할 때 갈 수 있는 곳은 이벤트 후에 생긴다. 이벤트편을 참조하자.



업무 - 회사인편에서 가장 중요한 커맨드. 업무를 게을리 하면 방출될 경우도 생기고 반대로 일을 잘 해내면 승진이 되기도 한다. 또 훈련 커맨드가 발전되기도 한다.



UP - 능력치를 올리는 커맨드. 능력이 올라가면 올라갈수록 더 많은 경험치를 필요로 한다.



팀메이트 - 팀 동료의 상태를 확인할 수 있다. 캡틴이 되면 조종도 가능하다.



데이터 - 자신의 특수능력이나 장비 연간스케줄, 그리고 평가를 볼 수 있다.



SHOP - 아이템을 구입한다. 아이템에 따라 훈련 능력이 상승된다. 자세한 것은 아이템표를 참조하자.



시스템 - 데이터를 저장한다.

이벤트 정리

첫 봉급 - 첫 봉급을 타면 부모님께 용돈을 드린다. 많이 드릴수록 유리하다. 이후 체력이 약간 회복된다.

캠프 1000번 휘두르기 - 2월 캠프시 감독이 랜덤으로 강행한다. 200개씩 5번을 하는데 200번째마다 근력은 10씩 올라간다. 1000번을 모두 성공하면 근력 경험치는 50이 올라간다.

캠프 OX 경기 - 캠프 때 아베군이 도전해온다. 경기규칙은 9칸 빙고 룰으로, 자기 마크가 일렬로 한 줄이 완성되면 이기는 게임이다. 단, 질 경우에 악기에 걸릴 수도 있으니 주의하자!

일본 대표 캠프 - 2년차와 3년차에 능력치가 뛰어나면 감독의 권유로 일본대표선수 캠프에 갈 수 있다. 이 훈련에서는 평소에 받을 수 없는 훈련을 받을 수 있으므로 능력치를 대폭 상승시킬 수 있다.

대표 캠프 황천코스 - 일본 대표 훈련팀 감독이 랜덤으로 강행하는 코스. 이 훈련은 근력과 민첩의 경험치를 나눠서 올려주는 아주 특별한 이벤트이다. 단, 부상확률이 높기 때문에 주의하는 것이 좋다.

스카우터와의 상담 - 일정 능력치 이상이면 일어나는 이벤트. 프로 데뷔에 대해서 물어보면 'あります'라고 대답한 다음, 원하는 프로팀의 아이콘을 눌러주면 된다.



▲ 원하는 팀을 고르자

3년차 드래프트 - 대망의 드래프트. 고교생, 대학생 회사원 중 뛰어난 선수를 뽑는 시간이다. 이때 선수 등록 여부가 가려진다. 과연 여러분은 몇 위?



▲ 당신은 몇 위?

다이죠부 박사 - 이번에도 어김없이 등장하는 다이죠부 박사. 치료방식이 바뀌어 능력치 올리기, 상태 치료, 터프도 올리기 등이 있다.



▲ 난 안 괜찮아!

외출 이벤트



신사 - 아베군과의 이벤트 이후 갈 수 있는 곳. 외출시 사용하면 기술 경험치가 올라간다.

게임센터 - 30만엔을 잃어버리는 이벤트 이후 갈 수 있는 곳. 외출시 사용하면 게임 종류에 따라 특수능력이 생긴다.

> **크레크레크레인**－첫 번 게임을 성공하면 초구에 '강함'이 생김.
>
> **쉐도우 앤드 댄스**－게임에서 최고 득점을 하면 '선구안'이 생김.

주점 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 돈 3000엔을 소비하며 체력과 기분이 올라간다.

상점 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 음식을 사 먹으면 체력이 약간 회복된다.

근교 - 시간에 따라 효과가 다르다. 4월, 10월에 가면 투수의 경우 슬로우 스타터가 된다.

영화관 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 같은 영화를 두 번 볼 경우 체력이 저하된다. 3~5월, 6~8월, 9~11월, 12~2월 순으로 영화가 바뀐다.

편의점 - 게임센터와 같은, 30만엔을 잃어버리는 이벤트 후에 갈 수 있다. 중요한 회복 아이템을 살 수 있다.

유원지 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 혼자 갈 경우 기분이 저하된다.

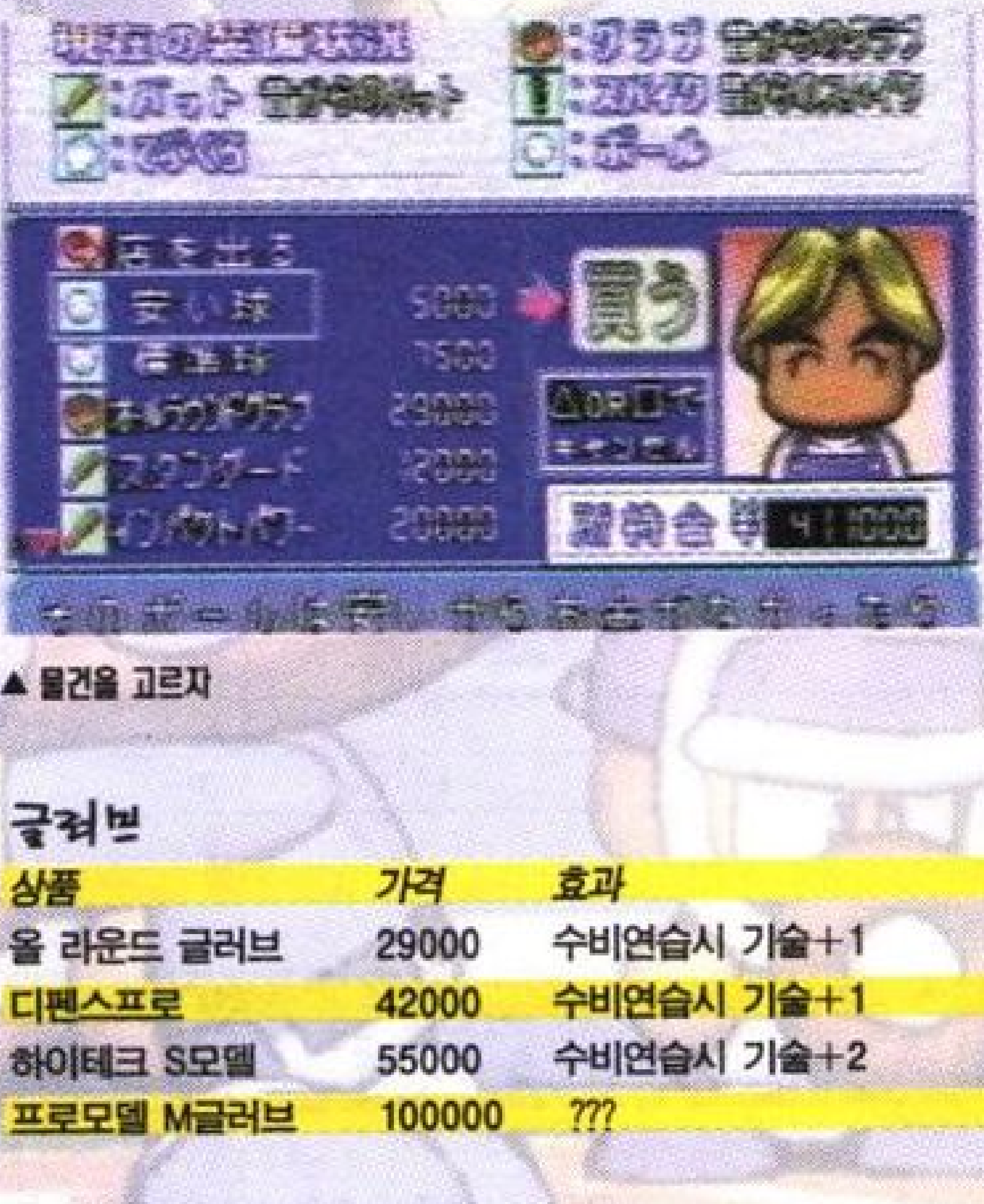
배팅센터 - 캡틴과 대화 이후 갈 수 있다. 능력치에 따라 성과가 결정되는데 근력치가 상승된다.

온천 - 아베군과 이벤트 후에 갈 수 있다. 체력이 회복된다.



상품 리스트

아이템은 싼 편은 아니지만 요령껏 이용하면 경험치를 얻기가 쉬워진다. 단, 값이 싼 제품은 2~3달 정도의 연습으로도 헐어버리므로 처음 구입할 때 적당한 것을 구입하는 편이 낫다.



▲ 물건을 고르자

글러브

상품	가격	효과
올 라운드 글러브	29000	수비연습시 기술+1
디펜스프로	42000	수비연습시 기술+1
하이테크 S모델	55000	수비연습시 기술+2
프로모델 M글러브	100000	???

스파이크

상품	가격	효과
스탠더드	12000	피로도 감소
하이 클래스	19000	피로도 감소
슈퍼 클래스	30000	주루연습시 민첩+1, 피로도 감소
프로모델 M스파이크	100000	???

야구공

상품	가격	효과
싼 공	5000	투구연습 때 투기+1
표준 공	7500	투구연습 때 투기+1
내구 구	9000	투구연습 때 투기+1
빛나는 공	10000	투구연습 때 투기+1, 야간에 사용 가능
회사인 시합구	11000	투구연습 때 투기+2
수비 연습구	11000	수비연습시 야기+1
변화구 연습구	11000	변화구연습시 야기+2
제구 연습구	11000	투구연습시 야기+2

배트

상품	가격	효과
대나무 배트	7000	타격연습시 근력&기술+1
스탠더드	12000	타격연습시 피로도를 낮춰줌
헤비 웨이트	15000	타격연습시 근력+3, 피로도가 올라감
임팩트 파워	20000	타격연습시 근력+1, 피로도가 떨어짐
미들 밸런스	22000	타격연습시 근력&기술+1, 피로도 감소
프로모델 M배트	100000	???

장갑

상품	가격	효과
합성재질	3000	타격연습시 피로도 감소
인공재질	4000	타격연습시 피로도 감소
천연재질	6000	타격연습시 피로도 감소

훈련 경험치

훈련시 얻는 경험치를 표로 만들었다.

야수

훈련 종목	근력	민첩	기술	정신	체력	감독(평가)	캡틴	팀메이트
공닦기(球みがき)	0	0	0	1	-1	상승	상승	상승
러닝(ランニング)	3	0	-3	0	-5	상승	상승	
휘두르기(素振り)	5	0	5	0	-3		상승	
팔굽혀펴기(腕立て伏せ)	18	-4	-4	0	-5		상승	
스프린트(スプリント)	0	19	0	0	-5			
캐치볼(キャチボル)	0	4	13	0	-3	상승	상승	상승
스트레치 (ストレッチ)	0	0	2	0	+2			
PNF	0	0	1	0				
아령들기(ダンベル)	18	-3	0	0	-5		상승	
웨이트(ウェイト)	26	-3	0	0	-5			
노크볼(ノク)	0	8	18	0	-5	상승	상승	상승
머신타격(マシン 打擊)	14	0	10	0	-5		상승	
실전수비(實戰 守備)	13	0	12	0	-5	상승	상승	상승
토스배팅(トス バッチイング)	9	0	8	0	-3			
포지티브싱킹(ポジティブシンキング)	0	0	0	10	+2	하강	하강	하강
이미지트레이닝(イメージトレイニング)	0	0	0	10	+1	하강	하강	하강
철게타 러닝(鐵ゲタ)	3	0	0	0	-5	상승	상승	상승
베이스 러닝(ベイス ラニング)	0	17	0	0	-5		상승	
티 배팅(ティ バッテイング)	9	0	9	0	-3		상승	
원거리 노크(遠距離 ノク)	0	9	21	0	-5	상승	상승	상승
메디슨볼(メディスンボル)	0	0	4	0	+3			
볼 줍기(球拾い)	1	1	1	5	-1	상승	상승	상승
미니 허들(ミニハードル)	0	21	0	0	-5			
패러슈트 러닝(パラシュト ラニング)	0	24	0	0	-5			

투수전용 커맨드

투수의 육성 방식이 크게 바뀌었다. 주목할만한 점은 속도와 컨트롤의 반비례가 없어져 보다 나은 고급 투수를 육성할 수가 있어졌다.

투수용 커맨드 경험치

커맨드	근력	민첩	야수기술	투수기술	변화구	정신
멀리던지기(遠投)	8	0	0	0	-1	0
던지기(投げ込み)	0	0	4	8	0	5
캐치볼(キャッチボル)	0	4	13	3	0	
변화구(變化球)	-2	0	0	10	9	0
섀도우 피칭(シャドウ ピチング)	10	0	0	0	-1	0
과녁 맞추기(的當て)	17	0	7	11	-1	6
튜브(チューブ)	13	0	0	7	-1	0
코스 맞추기(コース投げ込み)		0	18	15	0	9

회사별 석세스 공략

기본 방법

기본1 - 티프도를 항상 최고로 올려놓자. 티프도와 부상율은 반비례하기 때문.

기본2 - 평가도를 올려라. 감독이나 스카우터의 평가도가 떨어지면 아무 것도 할 수 없다.

기본3 - 업무에 충실해야 된다. 업무를 소홀히 하면 퇴출될 가능성이 높으며 업무성과에 따라 생기는 훈련 커맨드가 있다.

기본4 - 외출 이벤트를 기억해두면 유용하게 사용할 수 있다.

기본5 - 캠프를 유용하게 사용하자. 캠프 때는 보통 때 사용할 수 없는 훈련 커맨드를 사용할 수 있고 특별한 이벤트가 다수 존재하므로 능력치를 대폭 올릴 수 있다.

파워풀 물산

최초에 입사할 수 있는 회사로 가장 기본이 된다. 부담없이 선수를 육성할 수 있고 승진도 빠르다. 더구나 일정 능력 이상이면 레귤러에서 제외될 가능성도 없다.



▲ 타자의 기본 커맨드



▲ 투수의 육성



▲ 이 자가 사장

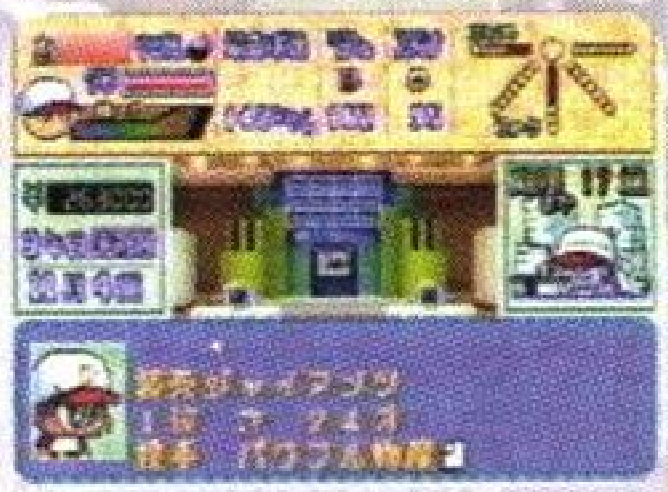


▲ 죽음의 훈련이다





▲ 승진도 한다



민들레 제작소

출현 조건 - 파워풀 물산을 클리어한다.

회사 자체가 약체 팀이라서 그런지 시작부터 레귤러로 뛸 수 있다. 2년차 일본 대표팀부터는 캡틴이 없어 직접 캡틴이 되어 팀 메이트를 조종해야 된다. 업무에 조금만 신경을 쓰면 감독이 훈련 커맨드를 발전시켜 준다.



▲ 기본 커맨드



▲ 커맨드가 좀 다른데



▲ 투수도 역시…



▲ 모모이씨를 애인으로





▲ 이 사람이 사장?





이카리 컨체른

출현 조건 - 민들레 제작소 클리어한다.

최고의 엘리트주의 회사. 야구부원은 오로지 야구만 하는 것이 일이다. 그러나 야구부는 3군부터 시작해서 1군까지 승격하는 것이 목적으로, 각 군마다 실행 가능한 훈련 커맨드가 틀리다. 승격시험은 12월, 3월, 5월, 8월에 있고 일정 조건 이상을 만족해야만 승군이 가능하다. 물론 그 반대라면 떨어진다.



▲ 기본 메뉴



▲ 3군 메뉴



▲ 2군 메뉴



▲ 1군 메뉴







육성편

'석세스는 어렵다!' 라고 느끼는 유저를 위해 석세스 방식을 필두로 필승 석세스 방법을 공개한다. 우선 시작부터가 중요하다. 우선 이름과 포지션 등을 설정하고 난 후 바로 그 선수의 기본 능력치를 살펴보자. 좋은 선수를 만들기 위해서라면 시작할 때부터 좋은 녀석이 나와야 되는데…. 기본적으로 파워가 70이상에 각각의 능력치가 D이상으로 통일이 되어야 된다. 이 능력치가 떨어지면 아무리 석세스 모드에 자신이 있다고 해도 드래프트 1위의 꿈은 포기하는 것이 좋다. 이제 본격적인 석세스 모드로 들어가 보자

야수편

야수편 석세스. 1년차부터 3년차까지 월별 육성방식을 설명한다 단, 주의할 점은 업무 커맨드만큼은 게이머가 융통성 있게 처리해야 한다. 석세스는 1년차 4월부터 시작된다. 1년 4월에 입사를 마친 다음 4월부터 6월달 까지는 훈련 커맨드를 주로 공닦기 그리고 팔굽혀펴기 커맨드를 이용하자. 이 훈련방식은 석세스에서 가장 중요한 평가도와 터프도를 올릴 수 있다.



▲ 터프도와 평가도를 올려라

석세스를 하다보면 경험치의 성격상 근력 경험치와 민첩 경험치를 동시에 올릴 수 없다는 것을 알 수 있게 된다. 본 공략에서는 우선 근력 경험치부터 올리기로 한다. 4~6월 훈련으로 이미 어느 정도 근력 경험치가 올라가 있을 것이다. 그러면 이제 7월부터 9월까지 팔굽혀펴기만으로 훈련을 하자. 그 후 파워를 100이상으로 끌어올리자. 이대로만 했다면 충분히 파워가 100이상은 되어 있을 것이다.



▲ 파워가 강해야…

자! 이제는 어깨나 주력, 그리고 수비력의 스테이터스를 올릴 차례이다. 1년차 10월달부터 2년차 1월까지 주로 스프린트와 캐치볼 커맨드를 사용해 민첩 경험치와 기술 경험치를 올리자. 원래 이 두 커맨드는 부상률이 상당히 높은 커맨드인데, 이전에 터프도를 올려놓았기 때문에 안심해도 좋다. 2년차 2월이 되면 캠프가 시작되므로 1월말쯤에 체력을 회복해 두는 것도 요령이라 할 수 있다. 캠프에서는 훈련 커맨드들의 레벨이 올라가 있는 것을 확인할 수 있다. 이 커맨드를 이용하면 좀 더 많은 경험치를 입수할 수 있다. 2월달 캠프 때는 노크 볼을 중심으로 훈련을 하자. 캠프 중에 체력이 극히 저하되었다면 스트레치나 PNF를 이용해 체력을 회복하자. 캠프가 끝나면 경험치가 상당히 쌓여있을 것이다. 자! 이제는 주력과 수비력을 골고루 올리도록 하자. 6월초가 되면 선수는 당연히 레귤러가 되어 있을 것이다. 선수는 6월에 있을 시합에 나가게 되고, 시합은? 반드시 이기자. 공략법은 공통편의 야구대회를 참조하자. 10월까지의 시합을 모두 마친 후 남은 시기에 어깨와 수비력을 동시에 올리도록 하자. 수비력에서는 많은 기술 경험치를 필요로 하는데, 이를 위해서 캐치볼 훈련을 해야 된다. 또한 수비력을 올리기 위해서 근력치가 필요하다. 이 경우는 휘두르기를 적극 이용하자.



▲ 휘두르기는 유용하다

견력을 올리는데는 팔굽혀펴기와 캐치볼이 필요하다. 경험치는 아마 3년차 2월 캠프

전까지의 훈련으로 상당히 모여 있을 것이다. 다음 능력치를 올리자!! 11월에 있을 드래프트까지는 약 9개월이 남았지만 대회가 있는 4달을 빼고 나면 5달 정도가 남는다. 이때부터는 선수에게 필요한 훈련을 조금씩 가미해주면서 좀더 완벽한 선수로 육성시키자. 여기부터는 독자들의 실력이 필요한 부분.

투수편

투수편은 등록시 능력치가 상당히 낮다. 따라서 고급 투수를 육성하기가 그다지 쉽지가 않은데…. 속구 능력은 144Km 이상에 컨트롤은 75이상의 투수를 권장한다. 물론 어느 정도 실력이 있는 독자라면 투수편은 난이도가 쉬운 편이라 좋은 투수를 만들 수 있지만 좀 더 나은 고급 투수를 육성하기 위해서라면 조금이라도 능력치가 높은 선수로 시작하는 것이 좋다.


▲ 투수도 역시…

투수는 컨트롤, 속도, 구질 모두가 중요하다. 이를 위해서는 훈련방식 순서가 중요한데, 3년 동안의 시기를 나눠 적절한 훈련방법을 소개한다. 우선 1년 4월 시작에는 던지기 커맨드를 이용해 터프도와 평가도를 올리자. 아마 8월 정도에는 스테미너도 상당히 올라가 있을 것이다.


▲ 스테미너가 중요

이제 9월부터 12월까지는 캐치볼과 휘두르기를 병용해 컨트롤을 잡자. 이번에는 야수기술과 투수기술로 나뉘어져 캐치볼 커맨드를 얼마나 잘 이용하는가에 따라 선수의 능력치가 결정된다고 볼 수 있다. 이제 2년차와 3년차는 야수처럼 캠프와 경기를 잘 활용하면서 투수의 날개인 구질을 잡아줄 차례. 먼저 변화구 구질을 익히고 다음부터는 변화구 연습으로 경험치를 올리자. 변화구만큼은 욕심을 자제하는 것이 좋다. 필요하다고 생각되는 구질을 2개나 3개 정도로 잡아야만 남은 2년 동안 구질을 마스터할 수가 있다. 구질은 많은데 구질 각도가 형편없으면 그건 투수가 아닌 투구머신에 불과하므로 이 점에 주의하자.


▲ 스테미너가 중요

이제! 남은 시기를 얼마나 잘 활용하는가 하는 것은 독자의 몫이다. 확실히 해둘 점은 투수의 변화구 연습은 너무 무리하면 어깨가 망가질 우려가 있으니 어깨를 항상 확인해 두어야만 한다. 그렇지 않으면 타자로 전향해야 할지도….

공통편

이제는 이벤트에 따른 경험치 얻기를 살펴보자.

먼저 캠프를 잘 활용하도록 하자. 앞에서도 언급했듯이 캠프는 2년차 이후 2월부터 합류할 수 있으며 평소에 없는 커맨드를 사용할 수가 있어진다. 당연히 경험치도 그만큼 많이 얻게되어 능력치도 대폭 상승시킬 수 있다. 또 캠프 때에서만 가능한 이벤트로도 경험치 입수가 가능해진다. 일정 능력치 이상이라면 3년차 때의 캠프부터는 전 일본 대표팀 강화훈련에도 참여할 수 있다. 이 캠프는 8월에도 있다.


▲ 캠프를 활용하자!

야구대회에서는 반드시 승리하자. 레귤러로 뽑힌 이후 빠르면 1년차 부터 시합에 나간다. 하지만 이런 경우는 극히 드물어 보통은 2년차 6월부터 시합에 나가게 된다. 6월, 7월, 그리고 9월, 10월에 시합이 이루어지는데, 6월과 9월은 예선전으로 모두 3차전을 전승해야지만 본선대회에 나갈 자격이 부여된다. 예선전 3차전을 이길 경우 경험치를 상당히 많이 얻게 되므로 반드시 이기자.



▲ 이기자!

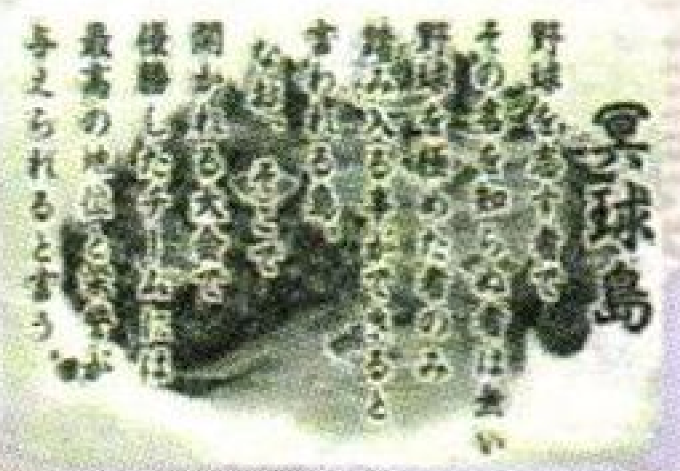
한 경기마다 경험치가 있다. 물론 평가도 오른다. 특히 스카우터의 평가도는 주로 시합을 통해서 밖에 얻을 수 없기 때문에 이기는 것이 당연히 좋다. 예선 3차전을 승리로 이끈 다음은 본선에 진출하게 된다. 본선은 예선에 비해 쉽지는 않지만 본선 1차전만으로도 경험치를 얻을 수 있기 때문에 져도 상관은 없지만 실력이 된다면 당연히 본선도 우승을 해야지!!


▲ 경험치다!

자! 이 정도라면 당신도 드래프트 역지명이 가능해질 것이고, 그렇다면 당연히 드래프트 1위를 할 수 있을 것이다.

명구도편

어느 날 갑자기 날라 온 한 통의 편지. 편지의 내용은 아마야구 최강의 자리를 뽑는 대회의 초청장.



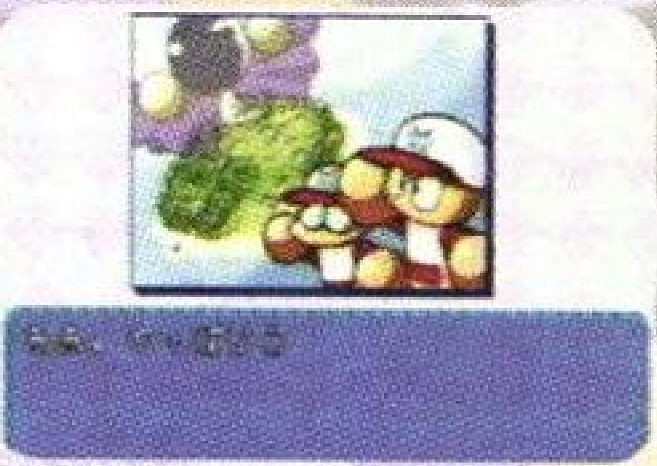
▲ 명구도로군

프롤로그

매일 재미있게 야구를 하던 우리들에게 한 통의 편지가 날라온 때부터 모든 것이 시작되었다. 뭐야!? 아마추어 최강을 결정하는 명구도의 야구대회라고!? 명구도? 혹시 그 명구도 말이야? 뭔가 알고 있는 거야 야베군? 들어본 적이 있는 것 같아. 우승을 한다면 야구계 최고의 영광이지만…. 지면 다신 야구를 할 수 없어. 위험하다구. 그만두자. 확실히 위험할지도 몰라. 하지만 강한 팀과 싸울 수 있는 찬스라구! 나는 가겠어! 그래…. 파워 프로군 가자구! 가자! 야베군 명구도에! 이이…. 결국 이렇게 되는 건가…. … 여기가 명구도인가? 자! 처음 상대는 누구지?

공략

N64판 오징어 대학과 같은 방식의 석세스. 우선 육성 캐릭터가 투수든 야수든 간에 모든 선수를 조종해야 된다. 역시 기본적인 룰은 5전 전승을 해야만 선수 등록이 가능해진다. 능력치 배점은 야수의 경우 1승 때마다 각 패러미터의 능력치가 1단계씩 상승하고, 투수의 경우 1승 때마다 컨트롤은 30씩, 속도는 콜드 게임시에는 5Km, 노멀 경기시에는 3Km 상승한다. 플스판에서 바뀐 점이라면 경기에서 우승한 후 상대팀의 베스트 선수들이 자신의 팀 동료로 가담한다는 점이다. 다음 경기를 승리로 이끌기 위해서라면 결코 무시할 수 없는 점이다. 시합은 5개의 구장을 차례로 진행해 나가는 방식으로, 1차전과 2차전은 다섯팀 중 한팀을 골라 승리하면 되고 3차전과 4차전은 네팀 중 한팀을 골라 승리하면 된다. 대망의 5차전은 한팀과의 경기로 이루어진다. 당연하겠지만 1~4차전과는 비교할 수 없는 능력과 실력으로 대적해온다.



▲ 떠나자 명구도로



▲ 동료가 된다



▲ 상대를 골라라



▲ 강하다

주요 등장인물 소개



야베군

파워 프로군의 친구. 애니메를 좋아하며 모모이에게는 첫눈에 반한다.



이카리 마모루

이카리 컨체른의 에이스이자 4번타자. 이번 편에서도 주인공의 라이벌이다.



아리타 선배

커피와 경마를 좋아하며 일은 안해도 커피는 마셔야 된다. 그래도 어쨌든 선배



야마토

파워풀 물산의 야구부 감독이자 사장. 이 사람의 평가가 낮으면 퇴직당한다. 포커페이스의 달인



스카우터

프로구단의 스카우터. 프로에 입단하고 싶다면 이 사람의 평가를 높이자.



란자

술을 좋아하는 술꾼. 데이트하면 반드시 술이다. 강한 성격에 그럭저럭 좋은 선배.



부수지마

부장으로 부하를 잘 다스린다. 잔업과 신상품 개발을 담당한다.



캡틴

야구부의 캡틴으로 계장이다. 일과 야구 모두 열심히 열심히!!



모모이

요리를 좋아하며 착한 성격의 매니저. 부탁시 가장 잘 응해준다.



외국인 여성사원

2년차 4월에 입사하는 외국 여성. 그러나 곧 퇴직한다.



간호원

병원에 가면 치료를 해준다. N64에서는 엄청난 비밀이 있었는데, 과연 플스판에는 어떤 비밀이 있을지…. 아직은 미지수.

홈런 경쟁

10개의 공을 받아쳐 과연 몇 개의 홈런을 날릴 수 있을까? 구장과 선수를 골라 기록에 도전하자. 10개를 모두 쳐낼 경우 오마케선수가 등장하므로 한번쯤 도전할 가치는 있다. 단, 플스판에서는 오마케선수는 OB로 등록이 되며 석세스 패스워드는 지원되지 않는 불편함이 있다. 한마디로 실력이 있어야지 선수를 찾을 수 있다.



▲ 홈런을 치자



▲ 기록을 내보자! 170M짜이니!

드라마틱 패넌트레이스

보다 현실감이 높은 드라마틱 패넌트레이스를 소개한다. 드라마틱 패넌트레이스는 시즌 전에 열리며, 이 캠프를 유용하게 사용하면 모든 선수들의 능력을 최대로 끌어올릴 수 있다. 캠프는 제 1쿨과 2쿨로 나뉘어지는데, 1쿨 때는 간단히 몸을 풀 정도의 훈련을 할 수 있으며 2쿨 때는 좀더 본격적인 훈련이 가능해진다.



▲ 드라마틱 패너트레이스



▲ 커맨드를 설정하자

훈련 커맨드

새도우 피칭(シャドウピチング)	컨트롤을 올린다
던지기 속구(投げ込み 速球)	구속을 상승시킨다
던지기 제구(投げ込み 制球)	컨트롤을 올린다
실전 던지기(實戰 投げ込み)	구속과 컨트롤을 평균적으로 올린다
폼 체크(ホム チャク)	투구모션을 향상시킨다
폼 체인지(ホム チャンジ)	투구 폼을 바꾼다
200구 던지기(200球 投げ込み)	스테미너를 올린다. 체력이 많이 떨어진다

나머지는 변화구를 개선시키는 것이며 투수를 따로따로 지정해 주어야 한다.

타격연습

휘두르기(素振り)	파워와 미트를 올리는 연습
티 배팅(ティ バッティング)	미트를 올린다
프리 타격(フリ 打擊)	미트를 올린다
시트 타격(シト 打擊)	미트, 파워, 수비력을 상승시킨다. 반응 속도가 느리다
케이스 타격(ケイス 打擊)	파워, 어깨힘, 수비력을 상승시킨다. 반응 속도가 느리다
흘려치기(流し打ち)	흘려치기를 연습한다. 반응하면 흘려치기 능력이 생긴다
번트 연습(バント 練習)	번트를 잘 하기 위한 연습. 반응하면 번트○ 능력이 생긴다
수비연습(守備 練習)	야수의 수비 능력을 상승시킨다. 커맨드 중에는 선수를 4명까지 지명해야 되는 것도 있다
캐치볼(キャチ ボル)	수비력을 올린다
노크(ノク)	수비력을 올린다
멀리던지기(遠投)	어깨 힘을 올린다
투수 수비(投手 守備)	어깨 힘을 올린다
투내 연계(內野 連繫)	수비력을 올린다
번트 처리(バント 處理)	번트 처리를 위한 연습. 주력, 수비력, 어깨 힘을 올린다
주루 처리(走壘 處理)	송구 능력을 상승시킨다. 반응하면 송구○ 능력이 생긴다
블록(ブロック)	포수가 홈에 들어오는 주자를 막아내는 기술을 연습한다. 반응하면 부딪치기 능력이 생긴다

야수(野手)

애버리지 히터(アベリン ヒッタ)	미트커서가 80이상일 경우 가능. 안타가 나올 확률이 높아진다
파워 히터(パワーヒッタ)	파워 120이상이면 가능하며 강진으로 쳤을 경우 홈런나올 확률이 높아진다
광각 타법(廣角 ヒッタ)	밀어치기가 강해진다
흘려치기(流し打ち)	밀어친 타구가 페어지역에 떨어질 확률이 높아진다
대 좌투수강(對 左投手○)	상대가 좌투수일 때 능력이 상승한다

찬스O×(チャンス○×)	O일 경우 주자가 2루이상의 베이스에 있으면 타력이 오르지만, ×의 경우 타력이 줄어든다
역경강(逆境○)	7회이후 팀이 지고 있으면 타력이 오른다
굿바이 사나이(さよなら男)	굿바이 안타가 잘나온다
내야안타(内野安打)	타격 후 스타트가 빨라 내야안타가 나올 확률이 높아진다
헤드 슬라이딩(ヘッド スライディング)	판정이 아슬아슬할 때 헤드슬라이딩으로 세이프될 가능성이 높아진다.
부딪치기(體當たり)	홈에서 접전 시 일정확률로 포수를 넘어뜨리고 세이프 된다
블록(ブロック)	포수의 능력으로서 부딪치기에 의해 넘어지지 않는다
도루O×(盗塁○, ×)	O일 경우 도루 스타트가 빠르고 ×일 경우 스타트가 느리다.
송구(送球○, ×)	○일 경우 송구가 정확하고 ×의 경우는 반대
캐처○, ◎(キャッチャ)	포수의 특수능력으로서 투수의 능력을 최대로 이끌어 낸다.
위압감(威圧感)	투수의 능력을 떨어트린다. 상대투수는 위압감을 가진 선수의 전, 후 타순의 선수에게도 위압감을 느끼게된다
안정감(安定感)	컨디션에 따른 능력변동이 거의 없다. 상대투수의 위압감에 영향을 받지 않는다
초구강(初球)	1스트라이크가 되기 전까지 타력이 상승
삼진남(三振男)	2스트라이크시 미트커서가 대폭 줄어든다. 풀카운트가 되면 해제된다
만루남(満塁男)	만루시 타력이 대폭 상승한다.
대타O(代打○)	대타로 기용될 경우 타력이 상승한다
번트(バント○, ×)	번트성공확률이 높아진다. ×는 반대
변덕(ムラッ氣)	컨디션이 좋으면 능력치 대폭상승, 나쁠 경우 능력치가 대폭 하락한다
선구안(選球眼)	선구안이 뛰어나다. 99에서 새로 생긴 특수능력
부상 쉬움(ケガしやすい)	부상을 쉽게 당한다
부상 어려움(ケガしにくい)	부상을 잘 당하지 않는다
늦게 몸풀림(尻上がり)	후반으로 갈수록 능력이 오른다
대 좌타자강(對 左打者○)	좌타자를 상대할 때 능력이 오른다
무드○(ムード○)	벤치에 있을 때 팀 전체 투수의 능력이 상승한다
견제강(牽制○)	견제 능력이 뛰어나다
얍삽이(クサイところ)	스트라이크 존에 간신히 걸치는 공을 잘 던진다. 99에서 새로 생긴 특수능력
무거운 공(重い球)	타구가 잘 뻗지 않는다. 99에서 새로 생긴 특수능력
위압감(威圧感)	타자의 타력이 떨어진다
안정감(安定感)	컨디션에 따른 능력변동이 거의 없다. 상대타자의 위압감에 영향을 받지 않는다
변덕(ムラッ氣)	컨디션이 좋으면 능력치 대폭상승, 나쁠 경우 능력치가 대폭 하락한다
부상 쉬움(ケガしやすい)	부상을 쉽게 당한다
부상 어려움(ケガしにくい)	부상을 잘 당하지 않는다

투수(投手)

회복O×(回復)	○의 경우 재등판까지 쉬는 기간이 단축된다. ×는 반대
직전약(守前×)	승리, 혹은 승리조건을 눈앞에 두고 있는 상황(즉, 5회와 9회)에 팀이 이기고 있다면 능력이 하락한다
러너약(ランナ×)	주자가 있으면 능력이 떨어진다
릴리스강(リリース○)	변화구와 직구를 던질 때 투구폼에 변화가 없다(즉, 타자가 변화구, 직구를 예측하기가 어려워진다)
핀치O×(ピンチO×)	뼈용뼈용상태(머리에 별이 도는 상태)가 잘되지 않는다. ×는 반대
일발병(一發病)	실투시 공이 가운데로 몰릴 확률이 높아진다
도망가는 공(逃げ球)	일발병과는 반대로 실투시 공이 가운데로 몰릴 확률이 낮아진다
승운, 패운(勝ち運, 敗け運)	승운일 경우, 강판됐을 때 자기팀 타자들의 능력이 오른다. 패운은 반대
타구반응강(打球反應○)	투구 후 타구처리능력이 좋다.
단기(短氣)	연속안타를 맞으면 콘트롤이 떨어진다
사구남(四球男)	3볼이 되면 컨트롤이 떨어진다
슬로우 스타터(スロー スターター)	3회 이전에는 능력이 떨어진다

스테이터스

불면증(不眠症)	체력, 컨디션이 떨어진다
충치(蟲歯)	연습을 해도 근력이 오르지 않는다
위경련(しゃく)	위가 아파서 연습을 못한다
화분증(花粉症)	봄이 되면 컨디션이 떨어진다
게으름(サボリグセ)	연습을 게을리 한다
자신감 잃음(弱氣)	이유 없이 체력과 컨디션이 떨어진다
상사병(相思病)	계집질에 탐닉한다



키우는 재미가 있다!

SD 건담 G제너레이션 제로

제작사 : 반다이

장르 : 시뮬레이션

발매일 : 8월 12일(발매중)

발매가 : 5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★

전작의 2배에 이르는 무비 숫자와 V건담까지 이어지는 스토리. 자니에서 ∀(턴에이) 건담에 이르는 700여종의 막대한 유니트들. 그리고 텐션 시스템이나 렌탈 캐릭터를 사용할 수 있는 점은 전작에 비해 게임을 더욱 박진감 있게 만든다. 과연 당신은 700여종이나 되는 모든 유니트들을 모아서 100%의 프로필 모드를 완성할 수 있을까?

공략 ··· Dr.M

키 설정

방향키	메뉴를 고르거나 커서를 움직일 때 사용한다.
START 버튼	스테이지 화면에서 메뉴를 불러낼 때 사용한다.
○ 버튼	결정 버튼
× 버튼	취소 버튼
L1, R1	스테이지 이동

G ZERO의 새로운 시스템

스테이터스

이번 작품에는 사격치, 격투치, 회피치, NT레벨, 지휘치, 매력치, 통신 능력, 조함 능력, 정비 능력이 새롭게 등장한다.

●**사격치(射撃値)** : 사격 공격시에 관계하는 능력.

●**격투치(格闘値)** : 근접 공격의 위력에 관계되는 것.

●**매력치(魅力値)** : 게스트 시에 유효한 수치. 이 수치가 높으면 함정의 지휘범위와 리더의 지휘범위가 늘어난다.

●**지휘치(指揮値)** : 지휘 범위에 영향을 준다. 브라이트 함장이 매우 높다.

●**통신 능력(通信能力)** : 전함의 오퍼레이터에 영향을 주는 스테이터스.

●**조함 능력(操艦能力)** : 드라이버가 되었을 때 영향을 주는 능력.

●**정비 능력(整備能力)** : 메카닉에 영향을 준다. 전투에서 돌아 온 유니트의 회복에 관계되는 수치이다.

●**NT 능력** : 사이코뮤 공격의 위력과 회피력에 영향을 주는 것이다.

●**그룹 레벨** : 전함 승무원과 MS 리더에 의해 결정된다. 이 레벨이 높으면 그 팀의 텐션 능력(초강기, 강기, 보통, 약기, 혼란)을 올려준다. 또한 지휘 범위도 넓어지기 때문에 높을수록 좋다.

●**텐션 시스템** : 초강기, 강기, 보통, 약기, 혼란의 5단계가 있다. 당연히 강기 이상일 때 강해지며, 초강기가 되어야만 사용할 수 있는 기술이 있다. 혼란이 되면 반격을 할 수 없게 되며, 초강기가 되면 반드시 크리티컬이 나온다.

●**렌탈 캐릭터** : 이번 작품에서는 자금을 사용하여 시추에이션에서 등장한 캐릭터를 사용할 수 있다. 이것은 스테이지를 진행하면서 렌탈할 수 있는 캐릭터가 늘어난다.

●**렌탈병** : 렌탈 캐릭터와 비슷하지만 이쪽은 이름도 없다. 테크니컬 레벨이 높을수록 강한 병사를 고용할 수 있다.

●**랭크(계급)** : 오장(伍長)에서 대좌(大佐)까지 있다. 또 오장 중에서도 A랭크에서 D랭크까지 존재한다.

●**오퍼레이터(オペレーター)** : 전함의 명중률과 관계가 있다.

●**드라이버(ドライバー)** : 회피율과 관계가 있다.

●**메카닉(メカニック)** : 유니트의 회복율과 관계가 있다.

●**게스트(ゲスト)** : 그룹 레벨과 MP의 회복율과 관계가 있다.

메뉴 설명

MAIN 메뉴

GAME START
게임을 새로 시작할 때 사용하는 메뉴이다.

DATA LOAD
스테이지를 끝낼 때 사용한 세이브 데이터를 불러낸다.

GAME CONTINUE
스테이지 중간에 저장한 데이터를 불러낸다.



▲ 메인 메뉴

스테이지 메뉴

PASS
턴을 종료하고 상대방에게 그 턴을 넘긴다.

MINI MAP
전체 맵을 표시한다.

SQUARE ON / OFF
맵에 눈금을 표시한다.

BATTLE ANIME ON / OFF
전투 장면을 본다. 게임의 원활한 진행을 위해 추천할 만한 방법은 이것을 OFF로 한 다음, 보고 싶은 전투에서 ON으로 바꾸는 것이다. 이 메뉴로 들어오지 않아도 전투 메뉴에서 직접 고를 수 있다.

VIBRATION ON / OFF
진동 기능을 ON한다.

PROFILE MODE
프로필 모드로 들어간다.

MISSION
이 스테이지의 승리 조건과 패배 조건, 그리고 보너스 스테이지로 가는 조건을 표시한다.

SAVE
데이터를 세이브한다.

GAME START 메뉴

SITUATION MODE
시츄에이션 모드를 시작한다. 다음에 공략된 내용은 이 모드를 중심으로 한 것이다.

CAMPAIGN MODE
캠페인 모드를 실행한다.

BATTLE MATCH MODE
배틀 매치 모드를 실행한다.

OPTION
프로필 모드로 들어가거나 옵션을 설정하는 메뉴이다.

OPTION MENU

PROFILE MODE
유니트와 캐릭터의 설정 자료를 보는 메뉴이다. 특히 MS UNIT 메뉴는 조합법 및 개발도가 나오기 때문에 매우 유용하다.

SOUND STEREO / MONO
사운드를 스테레오나 모노로 설정할 수 있다.

VIBRATION ON / OFF
듀얼 쇼크의 진동을 설정한다.

THEATER MODE
전작인 G 제너레이션과 G 제너레이션 제로의 퀘스트 화면을 볼 수 있다. 단 G 제너레이션의 경우 별도의 시디가 있어야 한다. (시츄에이션 모드를 한 번 클리어 해야 한다. 5, 6번 메뉴도 동일하다)

SERIES ENDING
각각의 건담 시리즈 엔딩을 볼 수 있다.

STAFF ROLL
엄청난 숫자의 성우 이름을 볼 수 있다.

OPERATION ROOM 메뉴

UNIT CONTROL

아군 리스트를 관리하는 메뉴이다.

(1)DEVELOPMENT

경험치를 쌓아서 ACE가 된 기체를 상위 유니트로 진화시키거나 커스터마이즈를 시킬 수 있다.

① MODEL CHANGE : ACE가 된 기체를 상위 유니트로 진화시킨다. 그러나 몇몇 유니트는 ACE가 되어도 진화할 수 없다.

② CUSTOMIZE : ACE가 된 기체의 UA(공격력)과 UD(방어력)을 총 2포인트만큼 올린다. 단 커스터마이즈가 되면 진화할 수 없다.

(2) UNIT LIST

유니트와 전함 관리를 하는 메뉴이다.

① MS/SP UNIT : 유니트와 서포트 유니트를 관리하는 메뉴이다.

ⓐ STATUS : 유니트의 스테이터스를 확인.

ⓑ MOVE : 유니트를 이동시킨다.

ⓒ FACTORY : 유니트의 생산 / 해체를 이행한다. 생산에는 자금이 필요하고, 해체를 하게 되면 1/2만큼의 자금을 얻을 수 있다.

ⓒ-1. MS UNIT : MS/MA/MF 유니트를 생산.

ⓒ-2. SP UNIT : 서포트 유니트(SFS)를 생산.

ⓓ OP PARTS : 옵션 파츠를 유니트에 부착하거나 떼어낸다. 옵션 파츠의 목록은 별도로 설명하겠다.

ⓔ CHANGE : 가변 유니트를 변형시킨다. 예로, Z건담을 MS나 웨이브 라이더로 변형시켜서 각각의 스테이터스를 확인할 때 사용한다.

ⓕ SORT : 리스트를 정리한다.

② WS UNIT : 전함급 유니트를 관리하는 메뉴이다.

ⓐ STATUS : 유니트의 스테이터스를 확인한다.

ⓑ MOVE : 유니트를 이동시킨다.

ⓒ FACTORY : 유니트의 생산 / 해체를 실행한다.

ⓒ-1. ALMIGHTY : 만능형 전함을 생산한다.

ⓒ-2. SPACE : 우주 속성의 전함을 생산한다.

ⓒ-3. GROUND : 지상 속성의 전함을 생산한다.

ⓒ-4. FLYING : 비행 속성의 전함을 생산한다.

ⓒ-5. MARINE : 수중 속성의 전함을 생산한다.

ⓒ-6. SELL : 전함 유니트의 해체 / 매각을 실행한다.

ⓓ CHANGE : 가변 유니트를 변형시킨다.

ⓔ SORT : 리스트를 정리한다.

(3) CHARACTER LIST

캐릭터의 관리를 실행하는 곳이다.

① STATUS : 캐릭터의 스테이터스를 확인한다.

② MOVE : 캐릭터를 이동시킨다.

③ RENTAL : 캐릭터를 렌탈한다.

④ MIND CONTROL : 캐릭터를 강화인간으로 만든다. 강화인간은 NT 레벨이 없는 캐릭터만 가능하며, 가능하면 대좌A(大佐)의 캐릭터에게만 사용하길 바란다.

⑤ SORT : 리스트를 정리한다.

GROUP EDIT

그룹 편성을 실행하는 메뉴이다.

(1) EDIT - 그룹을 편성한다.

(2) BREAK UP - 그룹을 해체한다.

STAGE MAP

그룹의 배치를 실행하는 메뉴이다. 스테이지를 시작하기 전에 반드시 들려야 할 메뉴이다. 발진할 수 있는 그룹의 수치도 표시된다.

TECHNICAL

테크니컬 레벨을 올리거나 확인하는 메뉴이다. 테크니컬 레벨이 올라야 가더의 레벨이 올라가게 된다. 또한 서포트 유니트, 렌탈 솔저, 팩토리의 사용 가능 개수도 오른다.

(1) TECH UP - 테크니컬 레벨을 올린다.

(2) GUARDER - 가더의 레벨을 확인한다.

(3) STATUS - 렌탈병과 서포트 유니트의 스테이터스를 확인한다.

(4) FACTORY - 생산 리스트를 확인한다.

PROFILE

유니트와 캐릭터의 설정 자료를 보는 메뉴이다.

NEXT

본 게임으로 들어간다.



▲ 오퍼레이션 메뉴

지원병 일람표

이름의 첫 번째 있는 것은 오장D일 때의 능력치이다. 밑의 대좌에는 대좌A일 때의 능력을 나타낸다.

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
아키라=혼고(アキラ=ホンゴウ)	남	강기	16	13	11	(7)	3	8	1	1	1
(대좌)			27	21	19	(7)	11	8	5	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
알=알해저드(アル=アルハザッド)	남	보통	14	14	8	(6)	5	5	2	3	3
(대좌)			25	25	19	(6)	13	5	6	7	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
이완=이와노프(イワン=イワノフ)	남	약기	1	1	1	5	1	1	1	1	1
(대좌)			12	12	12	9	5	1	5	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
우히=뮬라(ウッヒ=ミュラー)	남	보통	8	13	13	?	3	8	3	9	3

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
에이브람=람자트(エイブラム=ラムザット)	남	격정	14	18	9	(4)	2	7	2	2	5
(대좌)			22	26	17	(4)	10	7	6	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
에리스=크로드(エリス=クロード)	여	냉정	1	1	1	1	3	15	4	1	1
(대좌)			36	36	36	9	11	15	12	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
엘른스트=에거(エルンスト=イェーガー)	남	보통	25	25	25	(6)	6	9	1	1	3
(대좌)			29	29	29	(6)	14	9	5	5	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
가이(ガイ)	남	냉정	9	13	18	(6)	4	6	1	3	3
(대좌)			20	24	29	(6)	12	6	5	7	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
클레어=히스로(クレア=ヒースロー)	여	보통	18	14	20	1	1	14	7	2	2
(대좌)			26	22	28	9	12	14	15	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
그레그=마인(グレッグ=マイン)	남	강기	16	15	12	(6)	1	4	1	2	4
(대좌)			24	23	20	(6)	9	4	5	6	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
케이=님로드(ケイ=ニムロッド)	여	격정	20	20	8	(8)	1	8	1	4	9
(대좌)			24	24	12	(8)	9	8	9	12	15

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
콜트=롱쇼트(コルト=ロングショット)	남	격정	13	6	14	(5)	1	2	1	3	2
(대좌)			24	17	25	(5)	9	2	5	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
제시카=랑(ジェシカ=ラング)	여	강기	5	5	10	(7)	2	8	3	3	4
(대좌)			28	28	33	(7)	10	8	7	7	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
셸드=포리(シェルド=フォーリー)	남	약기	10	10	10	(5)	1	6	1	1	5
(대좌)			33	33	33	(5)	9	6	5	5	13

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
쥬너스=리암(ジュナス=リアム)	남	강기	7	16	11	1	2	13	9	1	1
(대좌)			15	33	22	9	10	13	13	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
스탄=블디(スタン=ブルーディ)	남	보통	9	9	10	(5)	3	6	1	4	6
(대좌)			20	20	21	(5)	11	6	5	8	10

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
제논=티겔(ゼノン=ティーゲル)	남	보통	12	12	10	(4)	6	14	3	5	3
(대좌)			29	29	27	(4)	15	14	7	9	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
제필=그래드(ゼフィール=グラード)	남	강기	11	15	11	(6)	4	12	2	2	2
(대좌)			19	38	28	(6)	12	12	6	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
다이스=로클리(ダイス=ロックリー)	남	약기	11	13	9	(4)	3	7	3	3	9
(대좌)			15	17	13	(4)	11	7	7	7	15

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
디라이아=크로우(ディライア=クロウ)	여	냉정	19	19	3	(8)	2	7	5	5	5
(대좌)			27	27	11	(8)	10	7	9	9	9

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
도크=담(ドク=ダーム)	남	격정	19	19	6	(7)	1	1	1	1	2
(대좌)			30	30	17	(7)	9	1	5	5	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
토니=진(トニー=ジーン)	남	보통	8	8	10	(5)	2	12	3	3	1
(대좌)			25	25	27	(5)	10	12	7	7	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
니들(ニードル)	남	강기	14	14	13	(8)	1	2	1	2	6
(대좌)			22	22	21	(8)	9	2	5	6	14

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
닐=잠(ニール=ザム)	남	약기	12	8	9	-	3	5	2	2	2

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
니키=테이라(ニキ=テイラー)	여	냉정	10	10	15	(6)	5	9	4	2	3
(대좌)			27	27	32	(6)	15	9	8	6	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
넬리=올슨(ネリィ=オルソン)	여	격정	16	6	14	(5)	2	9	4	4	5
(대좌)			33	10	25	(5)	10	9	12	13	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
노런=밀리건(ノーラン=ミリガン)	여	격정	7	6	5	(5)	3	13	2	1	1
(대좌)			30	29	28	(5)	11	13	6	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
바이스=슈트(バイス=シュート)	남	보통	12	13	13	(6)	3	6	3	3	6
(대좌)			20	21	21	(6)	11	6	7	7	10

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
파티=소프(パティ=ソープ)	여	격정	6	6	8	1	1	14	10	1	1
(대좌)			14	14	16	9	9	14	15	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
할트=랭거(ハルト=ランガー)	남	보통	11	11	15	(5)	3	6	1	7	3
(대좌)			22	22	26	(5)	11	6	5	15	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
파워드=렉슬러(パワード=レクスラー)	남	냉정	13	11	12	(5)	7	7	7	11	7
(대좌)			21	19	20	(5)	15	7	11	15	11

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
빌리=브레이스(ビリー=ブレイス)	남	강기	7	7	12	(5)	2	3	1	4	1
(대좌)			24	24	35	(5)	10	3	5	12	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
페이=시팬(フェイ=シーファン)	여	약기	12	12	12	(7)	1	10	7	1	1
(대좌)			23	23	23	(7)	9	10	5	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
블래드(ブラッド)	남	냉정	9	9	1	(6)	1	4	1	1	3
(대좌)			32	32	18	(6)	9	4	5	5	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
블랜드=프리즈(ブランド=フリーズ)	여	격정	11	7	16	(6)	4	8	8	2	1
(대좌)			22	18	27	(6)	12	8	12	6	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
프레이=리제슈타인(フレイ=リーセシュタイン)	여	보통	10	10	17	(5)	3	7	6	2	1
(대좌)			21	21	28	(5)	11	7	14	6	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
플로렌스=키리시마(フローレンス=キリシマ)	여	약기	6	6	24	(7)	6	11	8	9	8
(대좌)			14	14	32	(7)	14	11	12	13	12

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
베이츠=가라드(ベイツ=ガラッド)	남	강기	15	15	17	(4)	1	5	2	3	2
(대좌)			26	26	28	(4)	9	5	6	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
마크=길더(マーク=ギルダー)	남	냉정	5	5	2	1	3	13	1	3	2
(대좌)			40	40	25	9	14	13	5	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
마리아=오웬스(マリア=オーエンス)	여	격정	10	10	16	(7)	2	8	7	4	7
(대좌)			18	18	24	(7)	10	8	11	8	11

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
밀리엄=에린(ミリアム=エリン)	여	약기	6	16	6	(8)	1	12	6	3	2
(대좌)			23	33	23	(8)	9	12	10	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
라일=콘즈(ライル=コーンズ)	남	약기	14	7	13	(8)	1	2	3	2	10
(대좌)			22	11	21	(8)	9	2	7	6	14

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
라나로=세이드(ラナロウ=シェイド)	남	강기	13	13	15	(8)	4	10	1	3	4
(대좌)			30	30	32	(8)	12	10	5	7	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
라나로=세이드(ラナロウ=シェイド)	남	강기	13	13	15	(8)	4	10	1	3	4
(대좌)			30	30	32	(8)	12	10	5	7	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
라비니아=쿼츠(ラビニア=クォーツ)	여	강기	11	11	8	-	5	8	4	6	1

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
루나=신(ルナ=シーン)	여	보통	12	14	19	1	3	7	6	9	3
(대좌)			20	25	30	9	11	7	10	15	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
루로이=길리엄(ルロイ=ギリアム)	남	약기	17	17	18	1	2	8	8	9	8
(대좌)			21	21	22	9	10	8	8	9	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
레이첼=랜섬(レイチェル=ランサム)	여	보통	11	11	14	(9)	2	13	6	6	1
(대좌)			22	22	25	(9)	10	13	14	14	5

옵션 파츠

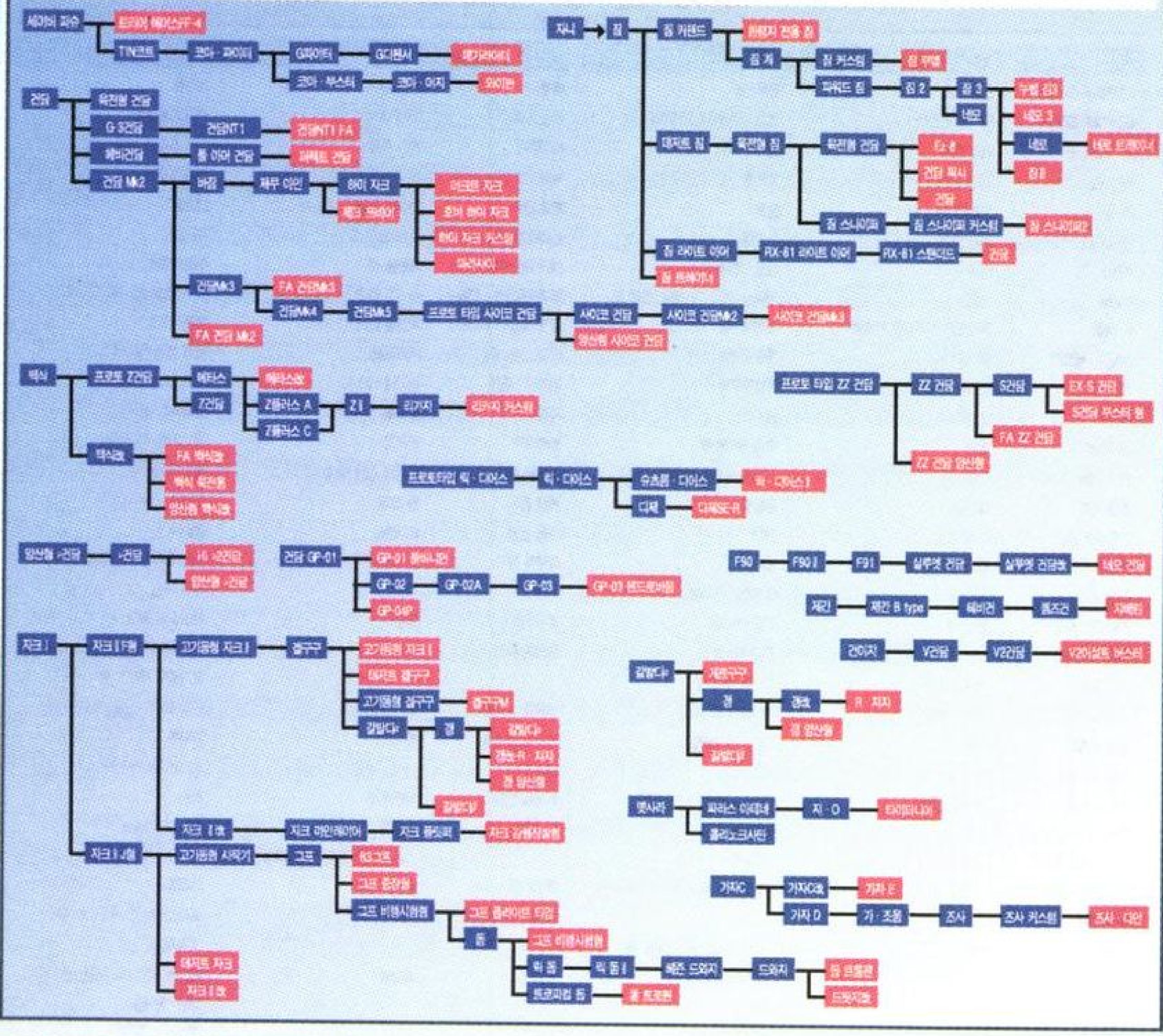
부스터(ブースター)	1000	추진 출력 향상, 이동력 2포인트 UP
메가 부스터(メガブースター)	5000	추진 출력 향상, 이동력 4포인트 UP
하이브리드 듀얼 센서(ハイブリッドデュアルセンサ)	5000	기동 성능 향상, PA 10% UP
마그넷 코팅(マグネットコーティング)	5000	기동 성능 향상, PD 10% UP
앨리스(ALICE)	8000	반응 성능 향상, PA/PD 10% UP
바이오 컴퓨터(バイオコンピューター)	12000	반응 성능 향상, PA/PD 20% UP
사이코 · 컨트롤 시스템(サイコ・コントロールシステム)	5000	사이코뮤 병기 능력 UP, NTL 1포인트 UP
바이오 · 컨트롤 시스템(バイオ・コントロールシステム)	10000	사이코뮤 병기 능력 UP, NTL 2포인트 UP
사이코 프레임(サイコフレーム)	15000	사이코뮤 병기 능력 UP, NTL 3포인트 UP
건다리움 알파(ガンダリウムα)	1000	장갑 강도 향상, UD 5포인트 UP
건다리움 베타(ガンダリウムβ)	8000	장갑 강도 향상, UD 10포인트 UP
건다리움 감마(ガンダリウムγ)	14000	장갑 강도 향상, UD 15포인트 UP
건다늄 합금(ガンダニュウム合金)	20000	장갑 강도 향상, UD 20포인트 UP
내 빔 코팅(耐ビームコーティング)	10000	대 빔 효과, BEAM1 반감 · BEAM2 경감
필드(フィールド)	20000	대 빔 효과, BEAM1 무효 · BEAM2 반감
오버로드 칩(オーバーロードチップ)	5000	내 사이코뮤 병기능력, 약보정
EXAM시스템(EXAMシステム)	15000	내 사이코뮤 병기능력, 중보정
더미 기능(ダミー機能)	3000	더미 발룬 사용 가능
탱크(タンク)	12000	고 에너지 탱크, 소비 EN 10% OFF
에너지 CAP(エネルギーCAP)	16000	고 에너지 탱크, 소비 EN 20% OFF
배리어 코팅(バリアコーティング)	8000	내 MAP병기, 1회 한정
빔 플래그(ビームフラッグ)	10000	통신 시스템, 지휘치 3포인트 UP
링 사이코뮤(リング・サイコミュ)	10000	MP의 안정화, 감정의 변화를 완화
DG세포(DG細胞)	20000	자기 회복 기능, 1턴에 HP10% 회복

MS 설계 리스트

완성 유니트	종류 A	종류 B
GT-FOUR(B모드)	건담	전투기류
GT-FOUR(G모드)	RX-81 스탠더드	건담, 건담NT1, 건담NT1-FA
RF 게르구구	기라 도가	게르구구류
RF 그프	기라 도가	그프류
RF 돔	기라 도가	돔류
RF 자크	기라 도가	자크류
V건담	바우	네오 · 건담
∀건담	카풀	샤이닝 건담, 윙 건담, 건담 X
α · 아질	기라도가 사이코뮤 시험형	노이에 · 질
가베라 · 테트라	GP04P	게르구구M
갱	그프류	게르구구류
가프란	GT-FOUR	앗시마
건다이버	건담	수중 유니트류
건담 F90	건담	G캐논, G캐논 마그너
건담 F90	헤비건	건담류
건담 MA모드	G 파이터	건담
건담 RX-78	코아 파이터	짐
건담 X	윙 건담	G 캐논, 건 캐논
건담 데스사이즈	윙 건담	건담 슈피겔
건담 레오폴트	건담 X	건담 헤비암즈
건담 로즈	샤이닝 건담	R자자, 퀸만사
건담 맥스터	샤이닝 건담	사이코 건담 MkⅡ
건담 바사고	건담 X	조디 · 악 양산형
건담 샌드록	윙 건담	데저트류
건담 슈피겔	샤이닝 건담	륵근, 포리노크사만
건담 아슈타론	건담 X	발 · 바로
건담 에어 마스터	건담 X	Z건담류
건담 제미나스01	윙건담	V2 어설트 버스터
건담 헤비암즈	윙 건담	즈사류
건담NT1	건담	사이코뮤 고기동 시험용 자크, 사이코뮤 시험용 자크
건이지	자베린	건담류
건캐논	건탱크	자크류
건캐논	코아 파이터	짐캐논, G캐논, 자크 캐논
건캐논 디텍터	메타스改	양산형 건캐논, 건캐논, G캐논
건탱크	코아 파이터	61식 전차, 마제라 · 어택
건탱크R44	건탱크	메타스, Z건담, ZZ건담 등
게마르크	큐베레이 MkⅠ	자크Ⅲ
그라브로	수중 유니트류	앗잠, 자크레로, 비그로, 비그로 마이어, 압사라스Ⅱ, 엘메스
그란잠	빅잠	RF 돔, RF 자크
네모	짐	하이 자크(녹색)
노이에질	퍼펙트지온그	빅잠
드라이센	돔류(돔, 릭 · 돔Ⅱ, 트로피컬 돔 등)	가자류(가자C, 가자D, 가 · 조움)
드라쎄	가틀	자크ⅡJ, 자크ⅡF
드래곤 건담	샤이닝 건담	돗고라(청)
드벤울프	양산형 사이코 건담	건담MkⅤ
디제	릭 · 디아스(적색)	게르구구
라플레시아	브라우브로	예빌 · S, 데난류
리게르그	고기동형 게르구구	큐베레이류
마스터 건담	샤이닝 건담	예빌 · 도가, 건담 바사고
메가라이더	리가지 B, W, S	메타스, 메타스改
멧사라	가프란	비그로, 비그로 마이어

완성 유니트	종류 A	종류 B
바우	Z건담류	가자류
바운드 독	GT-FOUR	사이코 건담류
바이아란	하이 자크	그프 플라이 타입
백식	건담MkⅡ	메가라이더
볼트 건담	샤이닝 건담	그란잠
브라우브로	자크레로	지온그
블루 데스티니 1호기	육전용 짐	이프리트改
블루 데스티니 2호기	육전형 건담	블루 데스티니 1호기, 3호기
블루 데스티니 3호기	육전형 건담	이프리트改
비그로 마이어	자크레로	자크 마인 레이어
비기나 · 제라	비기나 · 기나	다기 · 이루스
빅잠	비그로	압사라스 Ⅲ
빌케나우	조로앗	비그로류, 자크레로
샤이닝 건담	사이코 건담 MkⅡ	네오 건담
셴론 건담	윙 건담	드래곤 건담
슈퍼 건담	G디펜서	건담MkⅡ
아쿠아 짐	짐	수중 유니트류(건다이버, 자크 마린, 하이 · 고그 등)
압사라스Ⅱ	앗잠	자크ⅡJ, 자크ⅡF
아크트 자크	G-3건담	자크Ⅱ류(자크ⅡJ, 자크ⅡF, 고기동형 자크Ⅱ 등)
양산형 뉴건담	리가즈 커스텀	건담 MkⅣ, 건담 MkⅤ
양산형 큐베레이	엘메스	가자류
윙 건담	샤이닝 건담	V2 어설트 버스터
육전형 건담	육전형 짐	건담
이프리트	그프류(그프, 그프 중장형, B3그프 등)	돔류, 드라이센
이프리트	돔류	그프류
자크 강행 정찰형	자크Ⅱ류	포리노크사만, 륵근, 아이젝, EWAC네로 등
자크50	자크류	데난류(예빌 · S, 데난 · 존, 데난 · 게 등)
자크레로	건담	게르구구
자베린	제건류(제건, 스타크 · 제건, 제건 중장형 등)	예빌 · S, 데난 · 존, 데난 · 게
짐 캐논Ⅱ	짐Ⅱ	캐논류
짐 · 쿠엘	짐 · 커스텀	하이 자크, 마라사이, 바잠
짐캐논	짐	캐논류(양산형 건캐논, 건캐논, G캐논 등)
첨퍼	돔류	게르구구류(게르구구, 게르구구J, 고기동형 게르구구 등)
퀸만사	양산형 큐베레이	퍼펙트 지온그
카케로가	지온그	게르구구류
파워드 짐	짐	건담NT1-FA
프로토 Z건담	건담MkⅡ	릭 · 디아스 류
프로토타입 ZZ건담	Z건담	건담NT1-FA, FA백식改
프로토타입 건담	코아 파이터	짐
프로토타입 릭 · 디아스	GP01, GP01-Fb, GP02, GP02-A	돔류
하로	샤이닝 건담, 윙 건담, 건담 X	볼계
하이 자크	짐 · 쿠엘	자크Ⅱ류
함브라비	가프란	가브스레이
햄머 햄머	가자C	퍼펙트 지온그

MS 개발 라인



추천 유니트 6선

다음 유니트들은 필자가 개인적으로 좋아하는 기체이며, 또한 위력도 상당하다. 그리고 다음 기체를 얻다가 보면 부수적으로 다양한 유니트들이 들어오기 때문에 많은 도움이 될 것이다.

(→는 개발을 의미하고 ①은 합성해야 함을 뜻한다)

1. Z건담

먼저 틴코트를 메가 라이더까지 개발하고 건담MkⅡ와 합체하면 백식을 얻을 수 있다. 이 백식을 개발하면 Z건담을 얻을 수 있다. 근접 공격력도 우수하지만, 전작에서는 맵병기였던 하이퍼 메가 런처가 일반 무기로 바뀌었다. 사정거리 5~6으로 높은 공격력을 자랑한다.



틴코트 → 코아 파이터 → G 파이터 → G 디펜서 → 메가 라이더(①)

(G파이터부터는 근접 무기가 없기 때문에 공격 성공률이 극단적으로 낮아진다. 우수한 캐릭터에 태워서 키울 것)

건담 → 건담MkⅡ (①)

(건담은 틴코트와 짐을 합체하면 얻을 수 있다. 건담계 유니트는 반드시 하나 이상 보유하고 있어야 유니트를 개발하는데 도움이 된다. 건담에서 파생하는 유니트가 매우 많기 때문이다)

백식 → 프로토 Z건담 → Z건담

(전작은 건담MkⅡ와 네모, 릭디어스 등의 기체를 합체하여 얻었지만, 이번 작품에서는 백식을 이용하여 개발해야 한다)

2. ExS 건담

이번 시리즈에서 새롭게 등장한 기체로 건담 센티넬에 등장한다. 특히 뉴 타입이 아니더라도 사용할 수 있는 사정거리 7의 리플렉터 인콤과 총 11200(2800×4)의 위력을 자랑하는 빔캐논은 전함 잡는 무기로 그 성능은 매우 뛰어나다고 할 수 있다. 변형도 가능하여 기동성 면에서도 우수한 기체이다. 필자가 개인적으로 가장 좋아하는 기체. 먼저 ZZ건담을 만들어서 그것을 개발하면 된다.

백식 → 프로토 Z건담 → Z건담(①)
건담 → G3 건담 → 건담 NT1 → 건담NT1-FA(①)

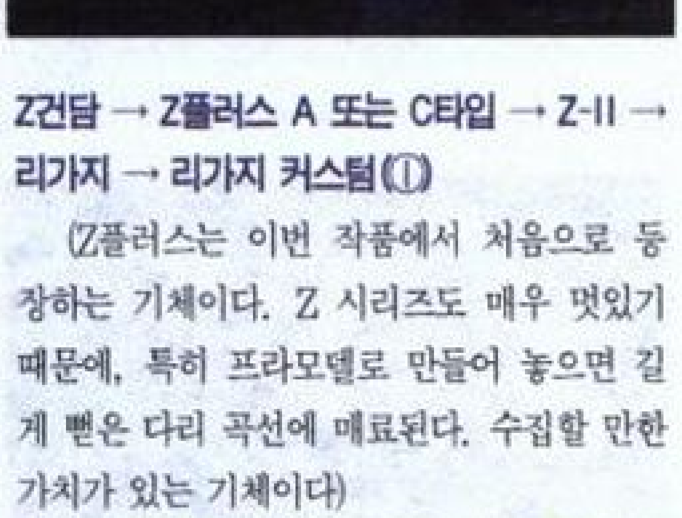
(건담NT1-FA 뿐만 아니라 풀아머 백식 改를 사용해도 된다. 풀아머 백식 개는 백식 → 백식改 → 풀아머 백식改로 개발된다. Z건담과 건담NT1-FA를 합체하면 프로토 타입 ZZ건담을 얻을 수 있다)



프로토 타입 ZZ건담 → ZZ건담 → S건담 → Ex S건담

3. Hi ν (뉴)건담

만약 NT레벨이 9인 캐릭터가 이 유니트에 타면 사정거리 9라는 놀라운 위력을 갖게 된다. 에너지 소모율도 동급의 유니트보다 낮을 뿐만 아니라 UA, UD가 36, 34로 상당한 고급 유니트에 속한다. 이 기체 이후로는 더 이상 개발이 안되니 커스터마이즈하여 위력을 계속 쌓아가자.



Z건담 → Z플러스 A 또는 C타입 → Z-II → 리가지 → 리가지 커스텀(①)

(Z플러스는 이번 작품에서 처음으로 등장하는 기체이다. Z 시리즈도 매우 멋있기 때문에, 특히 프라모델로 만들어 놓으면 길게 뻗은 다리 곡선에 매료된다. 수집할 만한 가치가 있는 기체이다)

건담 → 건담 MkⅡ → 건담MkⅢ → 건담MkⅣ(①) → 건담MkⅤ (①)

(합체에 사용되는 기체는 건담Mk4, 건담Mk5 둘 다 가능하다. 건담Mk4와 건담Mk5도 인콤을 장비하고 있기 때문에 우수한 기체에 속한다)

프로토 타입 ν건담 → ν건담 → Hi ν건담

(리가지 커스텀과 건담MkⅣ, 건담MkⅤ를 합체하면 프로토 타입 ν건담을 확보할 수 있다. 아군의 주력 기체가 되므로 빨리 개발하자)

4. 사자비

아므로가 ν건담이라면 샤아에게는 사자비가 있다. ν건담과 비슷한 성능을 갖고 있는 기체로 그 붉은 색의 아름다움은 샤아만의 독특한 이미지를 풍긴다. 무기의 에너지 소모율은 비교적 높지만 그만큼 파괴력을 지니고 있다. 전작과 비교해서 비교적 빨리 만들 수 있다.



그프 + 가자C → 가루스 J(①) + 자크류(①)

(그프와 27화에서 얻을 수 있는 가자C를 합체하면 가루스 J를 얻을 수 있다. 여기에 자크 시리즈를 합체하면 자크Ⅲ가 만들어진다)

자크Ⅲ → 자크Ⅲ改 → 자크Ⅲ 후기형 → 기라 도가(②) + 사이코뮤 기체(②)

(기라 도가까지 개발한 다음 사이코뮤 기체(사이코 건담, ν건담, 큐베레이, 퀸만사 등)와 합체하면 기라도가 사이코뮤 시험형을 만들 수 있다)

기라도가 사이코뮤 시험형 → 야크트 도가 → 사자비

(사자비까지 만든 다음 나이팅게일로 한 번 더 개발이 가능하다)

5. 퀸만사

커다란 덩치를 갖고 있는 유니트로 SFS에도 탈 수 없다. 무기의 위력은 모두 4000으로 특이하게 판넬의 에너지 소모가 20으로 매우 낮은 편이다. 파괴되어도 머리만 살아남는 탈출기능을 탑재하고 있고 빔공격을 막아주는 I필드도 장착하고 있다.



건담MkⅤ → 프로토 타입 사이코 건담 → 사이코 건담 → 사이코 건담MkⅡ(①)
브라우브로 → 엘메스 + 가자C → 양산형 큐베레이 → 큐베레이MkⅡ(풀, 프루츠 전용으로 나뉜다) → 큐베레이(①)

(브라우브로는 16화에서 회수할 수 있다. 이것을 개발하여 엘메스로 만든 다음, 27화에서 등장하는 가자C와 합체하면 양산형 큐베레이를 만들 수 있다)

사이코 건담MkⅡ + 큐베레이 계열 → 퀸만사

6. ∀건담

∀(턴에이)건담 자체의 위력은 이 건담을 만들기 위해서 개발하는 기체에 비해 많이 떨어지지만 그 과정에서 많은 유니트를 개발할 수 있다. 건담 애니메이션 시리즈 중 가장 최근에 나온 것으로 독특한 모양이 매력인 기체이다.



제건 → 제건 B type → 헤비건(①) + 건담류(①) → F90

(제건은 38화에서 나오는 아군의 기체를 ACE로 만들면 생산할 수 있다. 반드시 경험치를 몰아 주어서 생산할 수 있도록 만들자)

F90 → F90Ⅱ → F91 → 실루엣 건담 → 실루엣 건담改 → 네오 건담(②)
건담MkⅤ → 프로토타입 사이코 건담 → 사이코 건담 → 사이코 건담MkⅡ → 사이코 건담MkⅢ(②)

(사이코 건담 시리즈는 20000이 넘는 HP에 막강 위력을 자랑하는 기체이다. 사이코 건담, 사이코 건담MkⅡ는 변형이 가능하나 사이코 건담MkⅢ는 변형할 수 없다)

사이코건담MKⅢ(②) + 네오건담(②) → 샤이닝건담(③)
가자C + 수중형 유니트 → 가플(③)

(가자C는 27화에서 얻을 수 있다. 이것을 수중형 유니트와 합체하면 가플을 얻게 된다)

샤이닝 건담 + 가플 → ∀건담

시츄에이션 공략

제 1화
발단

승리 조건
1. 3턴 이내에 콜로니의 낙하를 방지

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 콜로니의 파괴

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 무사이급 함정의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지의 점령

■미션

죽었다 깨어나도 3턴 이내에 콜로니의 낙하를 방지할 수 없다. 아마 좌절감을 맛보라는 반다이의 깊은 뜻이 있는 것 같은데… 바로 그 턴에 콜로니는 이미 지구에 들어오므로 막을 수가 없다. 게다가 HP 99900을 파괴하면 이벤트 보너스가 발생한다는데, 그냥 얌전히 3턴이 지나면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.

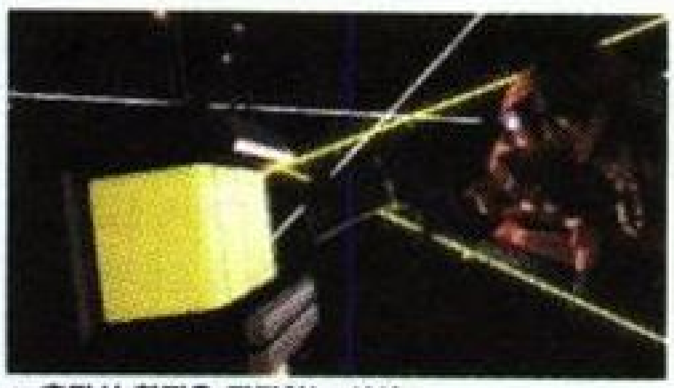


▲ 이것으로 MS를 상대해야 한다


▲ 지구로 낙하하는 콜로니

■보너스 스테이지

이쪽으로 오게 되면 초반에 검은 삼연성이 전함을 파괴하고 퇴각하는 장면을 볼 수 있다. 여기에 힌트가 있는데, 샤아가 아군의 전함을 파괴하면 퀘스트 데모에 들어갈 수 있다. 그리고 샤아는 철수한다. 아군의 장비는 모두 6대의 함정에 각각 4대씩의 세이버 피슈가 탑재되어 있다. 이 중 몇 대의 세이버 피슈는 상대의 전함을 공격하면서 파괴시키고, 그 자리에 자크를 회수하자.


▲ 혼자서 함정을 파괴하는 샤아

■주의해야 할 유니트

게임 시작하자 만나게 되는 ACE기체인 마츠나가 전용 자크Ⅱ(マツナガ專用ザクⅡ). HP가 10000이 넘고 방어력도 우수하기 때문에 여러 대의 종이 비행기가 달라붙어야 죽일 수 있다.



▲ 마츠나가 전용 자크Ⅱ

■WANNA MECHANIC

적의 자크ⅡF형과 자크Ⅰ을 회수할 수 있다. 이것은 앞으로 자크 계열의 발전을 위한 초석이 될 것이다. 스테이지를 클리어하면 가장 먼저 해야 할 일은 GROUP EDIT로 들어가서 전함을 구입하고, 각각의 위치에 알맞은 승무원을 배치하는 일이다. 전함은 퀘스트 데모로 돈이 45000이상이라면 화이트 베이스를 구입하자.

제 2화
건담, 대지에 서다

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 건담의 격파
2. 화이트 베이스의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 진을 격파한 다음 데님과 대결

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 화이트 베이스의 격침
2. 아군 본거지의 점령

■미션

아므로가 혼자 싸우게 된다. 먼저 2칸 위에 있는 진을 빔 샤벨로 파괴한 다음 데님과 전투를 치르면 스테이지를 클리어하게 되고 이벤트 스테이지로 진행하게 된다.


▲ 먼저 진(ジーン)을 파괴하자


▲ "잘도 진을!!!"

■보너스 스테이지

드디어 플레이어만의 오리지널 부대를 파견할 수 있다. 처음에 보이는 145형 미사일은 파괴 범위가 2×2로 즉, 3칸 이상에서 공격을 가하면 피해를 입지 않고 파괴할 수 있다. 아므로의 건담으로 파괴하는 것이 안전하다. 미사일을 파괴하면 곧 샤아의 부대가 등장한다. 오리지널 부대는 오른쪽 하단에서 나타나는 바브아 전함을 파괴한 다음, 아므로들과 함께 샤아를 공격하자.



▲ 파괴 범위는 2×2

■주의해야 할 유니트

샤아의 자크Ⅱ로, 기체보다는 샤아의 능력이 높기 때문에 아므로 이외의 캐릭터가 덤볐다가는 파괴되기 쉽다. 샤아를 상대할

때에는 아므로만 사용할 것.

■WANNA MECHANIC

특별히 괜찮은 유니트는 등장하지 않는다. 그리고 아므로의 건담을 ACE로 만들 수 있다면 다음 스테이지에서 사용할 수 있지만 필요 경험치가 600이상이기 때문에 불가능하다. 자니를 짐으로 개발하는데 힘을 쏟자. 또한 아군 본거지의 방어력과 HP를 올리기 위해 돈이 되는 대로, 인터 미션의 TECHNICAL에서 TECH LEVEL을 꾸준히 올릴 것.

제 3화 갈마 출격하다

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 화이트 베이스의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 갈마를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지의 점령

■미션

이번 스테이지는 본거지가 없기 때문에 인터 미션의 STAGE MAP에서 오리지널 부대의 위치를 선정해 주어야 한다. 모두 2부대를 출격시킬 수 있지만 자금과 캐릭터가 없기 때문에 2부대 운용은 힘들 것이다. 지상 부대 위주로 편성을 하므로, 지상의 왼쪽에 설치하자. 브라이트 함장의 화이트 베이스는 움직일 수 없기 때문에 아므로 등의 건담팀이 방어를 하고, 오리지널 부대는 게릴라전으로 적의 전력을 낮추어야 한다. 아므로가 화이트 베이스에서 나오면 샤아가 등장한다.



▲ 아므로로 갈마를 처리하자

■보너스 스테이지

보너스 스테이지에는 갈마의 도브 편대와 함께 샤아가 등장한다. 샤아는 브라이트의 화이트 베이스를 찾아서 북쪽으로 이동한다. 샤아는 아므로가, 도브 편대는 오리지널 부대가 처리하자.

■주의해야 할 유니트

역시 전 스테이지에 이어 샤아를 주의해야 한다. 25, 25, 23에 그의 샤아 전용 자크Ⅱ는 HP가 10000이 넘는다. 아므로만이 필적할 수 있으므로, 다른 캐릭터는 접근도 하지 말 것.



▲ 요주의 인물 샤아

■WANNA MECHANIC

틴 코트에게 경험치를 몰아 주면 코아 파이터로 개발할 수 있다. 그리고 코아 파이터와 짐을 합성하면 드디어 프로토 타입 건담이 나온다.



▲ 틴 코트를 코아 파이터로…

제 4화 푸른 거성(巨星)

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 세일러의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 코즌을 격파한 다음 세일러가 란바와 대결

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 화이트 베이스의 격침
2. 아군 본거지의 점령

■미션

이번 스테이지도 아군 본거지가 없기 때문에 인터미션에서 오리지널 부대를 배치해야 한다. 역시 지상에 배치할 것. 스테이지가 시작되면 세일러가 건담을 타고 혼자 고립되어 있는 상황이다. 브라이트의 화이트 베이스를 세일러가 있는 중앙 부분으로 옮기고, 아므로 팀을 출격시키자. 이벤트 보너스를 보기 위해서는 먼저 아므로로 자크ⅡJ형에 타고 있는 코즌=그라함을 없앤 다음, 세일러가 그프에 타고 있는 란바=랄과 싸우면 된다. 참고로 세일러는 모함이 없어서 EN를 회복할 수 없다.



▲ 빨리 세일러를 구출하자

■보너스 스테이지

란바랄의 그프는 중앙에 위치하고 있으며, 브라이트의 화이트 베이스를 향해 진격해 온다. 또한 화면 오른쪽에도 삼손과 가롬 전함이 아군 본거지를 향해 진격해 온다. 따라서 란바랄은 건담팀이, 오리지널 부대는 삼손과 가롬을 상대하도록. 2턴 째에 아므로의 건담이 등장한다. 상공에 떠 있는 가우 부대는 지상에 내려오자마자 파괴시키자.



◀ 막강한 위력을 자랑하는 아므로 등장

■주의해야 할 유니트

랄바=랄의 그프(グフ)는 보너스 스테이지에서는 초강기 상태가 되어 있기 때문에 반드시 크리티컬 공격이 나온다. 따라서 건캐논이나 건탱크의 장거리 공격으로 란바=랄의 초강기 상태를 없애는 것이 중요하다.

■WANNA MECHANIC

틴 코트에서 진화한 코아 파이터와 짐을 합체하면 프로토 타입 건담을 생산할 수 있다. 이것을 개발하면 RX-78을 생산할 수 있게 되니 아군의 주력 기종으로 만들자. 건담은 여러 기체로 진화시킬 수 있지만, 이번 작품에서 처음 등장하는 건담 MkⅣ, MkⅤ로 진화할 수도 있다. 특히 이 기체들은 패널까지 갖추고 있어서 막강한 공격력을 자랑한다. 또한 보너스 스테이지에서 앗잠을 회수할 수 있다. α·아질이나 노이에·질을 만들기 위해 반드시 필요한 기체이다.



▲ 프로토 타입 건담

제 5화 둘만의 전쟁

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적 본거지 점령

패배 조건
1. 연방 우주 운송선의 격침
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지부터는 08소대의 스토리이다. 조금 황당한 것은 시로의 볼로 아이나의 고기동형 자크를 상대해야 한다는 것. 시로가 타고 있는 볼은 근접 무기가 없으니 HP가 떨어지면 운송선을 이용하여 회복해야 한다. 첫 번째 패널에 있는 적의 3함대는 아군의 사라미스 2함대와 오리지널 부대로 처리하자. 시로가 아이나를 파괴하면 다른 공간으로 이동하게 된다. 여기에서는 아이나와 함께 폭탄을 터트려서 시로의 위치를 알려야 한다. 2화처럼 폭탄이 터지면 3×3 이내에 있는 모든 유니트는 피해를 입으므로 4칸 이상에서 공격하자.


▲ 이걸로 싸우라니…



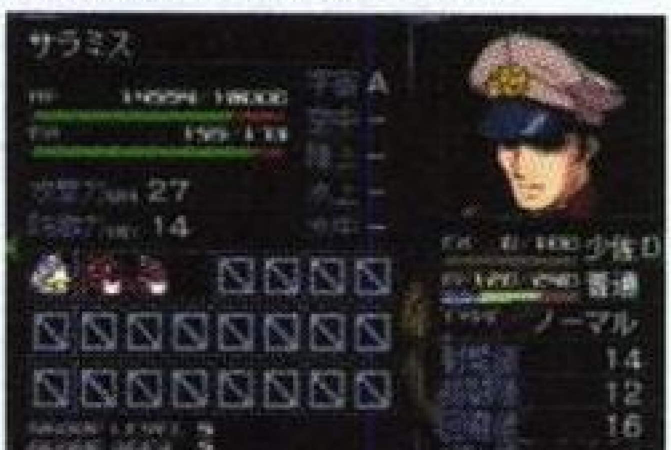
▲ 아이나와 함께 폭탄을 파괴하자

■주의해야 할 유니트

주의까지는 아니지만 신경 써야 할 유니트는 아이나의 고기동 시험형 자크, 그리고 치베를 모함으로 하는 자크레로(ザクレロ)이다. 모두 UA가 높기 때문에 크리티컬 공격을 받으면 위험해 질 수도 있다.

■WANNA MECHANIC

자크레로를 포획할 수 있다. 치베의 HP가 20000대이기 때문에 MS로 부수기보다는 아군의 전함을 이용하여 파괴하자. 특히 자크 계열을 개발하기 위해서는 중요한 유니트이기 때문에 놓쳐서는 안된다.



▲ 자크레로는 반드시 포획할 것

제 6화 머리 위의 악마

출격 그룹	2
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 모든 토치카의 파괴(맵 병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

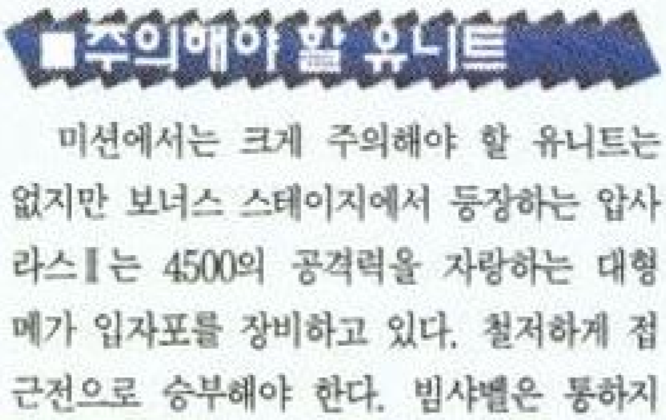
패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

■미션

이 곳에는 사정 거리 3~5인 토치카가 아군의 진로를 방해한다. 그러나 육전형 건담은 사정거리 6의 180mm 캐논을 장비하고 있으므로 이를 잘 이용하면 쉽게 토치카를 파괴할 수 있다. 그리고 접근용 무기가 없으니 오리지널 부대는 가까이 접근하여 처리하자. 토치카를 모두 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 이동하게 된다.

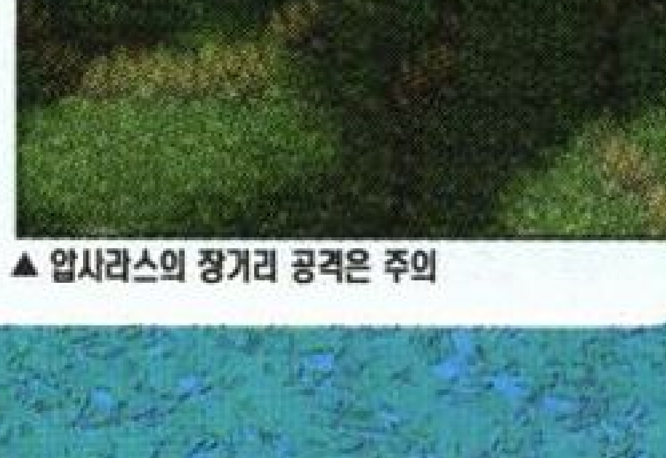
■보너스 스테이지

화면 좌상, 좌하, 우하 부분에 각각 적 기체가 등장한다. 자크Ⅱ J형과 도브 편대, 그리고 압사라스Ⅱ도 등장한다. 적군을 모두 처리하면 이번 스테이지는 클리어하게 된다.


▲ 다시 등장하는 아이나

■주의해야 할 유니트

미션에서는 크게 주의해야 할 유니트는 없지만 보너스 스테이지에서 등장하는 압사라스Ⅱ는 4500의 공격력을 자랑하는 대형 메가 입자포를 장비하고 있다. 철저하게 접근전으로 승부해야 한다. 빔샤벨은 통하지


▲ 압사라스의 장거리 공격은 주의

않으니 MS로 둘러 싼 다음 발칸포로 처리하자.

■WANNA MECHANIC

압사라스Ⅱ는 본함이 없기 때문에 포획할 수 없다. 따라서 이번 스테이지에서는 건담을 육성하는데 힘을 쏟자. 건담이 ACE가 되면 생산을 할 수 있게 된다. 또는 육전형 시로가 타고 있는 육전형 건담을 ACE로 만들면 생산할 수 있으니, 둘 중 하나를 택해 건담을 키울 수 있도록 하자.

제 7화 최전선

출격 그룹	3
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 본거지의 발견

패배 조건
1. 유리의 가우기 격침
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

이 스테이지의 목적은 특이하게 적을 모두 파괴하는 것이 아니라, 화면 좌측 하단에 위치한 유리의 가우가 적 본거지까지 이동하게 만드는 것이다. 따라서 08소대 팀이나 아군의 오리지널 팀은 다른 적을 파괴하고 유리는 절대 건드리지 말자. 그가 파괴되면 게임은 끝나게 된다. 적의 본거지는 화면 중앙 상단에 위치하고 있다.



▲ 유리의 가우는 건드리지 말자

■주의해야 할 유니트

조심하지 않으면 큰 낭패를 보는 것이 하늘에 떠 있는 가우이다. 이 전함의 폭탄 공격을 받으면 아군이나 적군이나 모두 큰 피해를 보게 된다. 아군에게 비행 편대가 없는 한 가우가 떠 있는 곳에는 절대 접근하지 말자.

■WANNA MECHANIC

08소대 팀이 있는 호수에서 앗가이 부대가 나타난다. 육전형 건담이나, Ez-8의 캐논으로 적 전함만 노리면 포획할 수 있다. 앗가이는 육상 C, 수중 C로 좋은 능력은 아니지만 수중 유니트를 얻는다는데 만족하자.



▲수중형 유니트 앗가이

제 8화 흔들리는 산

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 연방군의 빅 트레이기 격파
2. 건탱크 부대의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 시로가 노리스를 격파(미겔기의 격파 시 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 건탱크 부대의 전멸

■미션

이번 스테이지는 모두 2부대가 출전할 수 있다. 그 중 한 부대를 가우 편대를 막기 위한 공중 부대로 만들자. 구성은 화이트 베이스에 2-3개의 MS를 넣고, 보조 유니트인 도다이YS(ドダイYS)나 도다이改(ドダイ改)를 각각 넣는 것이다. 이러면 하늘을 날 수 없는 MS도 공중에서 전투를 벌일 수 있다. 적의 공중 부대는 가우 2함대에 각각 도브가 배치되어 있다. MS 2~3대로 충분히 막을 수 있을 것이다. 초기 위치에서 시로가 노리스를 캐논으로 공격하고 다음 턴에 노리스의 접근 공격을 반격하면 이벤트가 생긴다. 우선적으로 해야 할 일은 공중에 있는 가우를 파괴하는 것이다. 파괴하지 않고 놔두면 지상에 폭탄을 떨어뜨려 큰 위협을 가하기 때문이다.


▲ 공중 부대 구성은 이렇게

■보너스 스테이지

중앙 분화구에서 압사라스Ⅱ가 등장한다. 강력한 위력의 메가 입자포를 장비하고 있기 때문에 장거리 공격은 금물이다. 미션과 마찬가지로 건탱크가 모두 파괴되면 게임이 끝나니, 오리지널 부대와 08부대로 적의 진격을 차단하자. 그리고 가우는 공중에 있는 오리지널 부대의 MS와 코아·이지 부대로 처리할 것. 가우를 모두 파괴했다면 코아·이지의 위력을 발휘할 수 있다. 대형 스마트 폭탄으로 지상 유니트를 보조하자.


▲ 코아·이지로 폭격을 가할 수 있다

■주의해야 할 유니트

압사라스Ⅱ는 근접 공격이 없기 때문에 접근전으로 처리하면 되지만 문제는 공중에 떠 있는 가우 부대이다. 빨리 가우 부대를 처리해야 아군의 피해를 막을 수 있기 때문이다.



▲ 가우 부대를 얼마나 빨리 처리하는가가 승리의 관건

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서도 눈에 띄는 유니트는 나오지 않는다. 오리지널 부대의 경험치를 쌓아서 개발에 주력하자.

제 9화
쟈브로에 흩어지다

출격 그룹	4
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 화이트 베이스의 격침
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 샤아를 격파

■미션

오리지널 부대는 모두 4부대가 출격할 수 있지만 캐릭터와 자금이 없기 때문에 2부대로 구성하자. 스테이지가 시작되면 지하에 샤아와 아므로들만이 있을 것이다. 그러나 아므로가 샤아를 파괴하면 곧 가우가 나타나 MS를 지상에 떨어뜨리고 사라진다. 샤아를 공격할 때에는 사정거리 6의 건탱크로 공격하고, 아므로는 두 번 연속 샤아의 크로 공격을 맞으면 위험하니 바로 모함으로 들어갈 것. 오리지널 부대는 지하로 가지 말고 아군 본거지 부근에 대기하자.



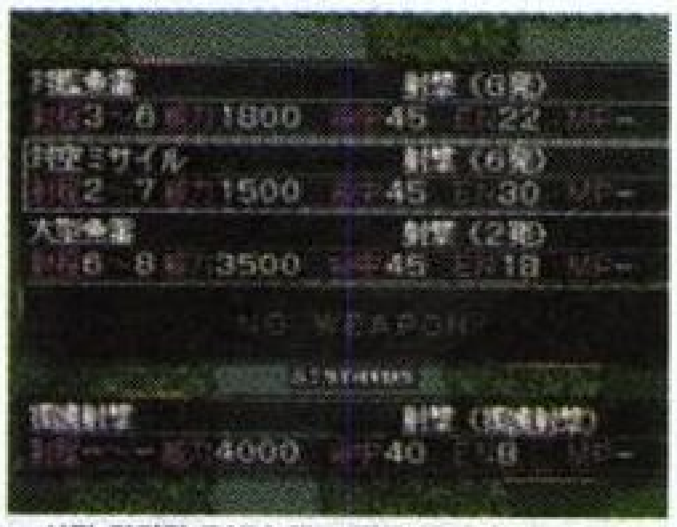
▲ 아므로로 샤아를 파괴하면 보너스 스테이지로 간다

■보너스 스테이지

여기에 등장하는 가우는 폭탄 공격 대신 MS를 지상에 떨어뜨리고 사라진다. 아군 본거지를 향해 오니 오리지널 부대와 이동할 수 있게 되는 브라이트의 화이트 베이스로 방어하자.

■주의해야 할 유니트

매드 앵글러(マッドアングラー)는 수중용 전함이지만, 사정거리 7의 대공 미사일을 장비하고 있다. 이 매드 앵글러는 정확히 거리가 7이 되는 지점에서 아군의 본거지를 공격해 온다. MS의 경우 대공 미사일을 맞고서 수중용 유니트에 당할 수 있으니 주의하자.



▲ 사정 거리가 7이나 되는 대공 미사일

■WANNA MECHANIC

매드 앵글러에 조크(ゾック), 고그(ゴッグ), 프로버(ブローバー)등의 유니트가 탑재되어 있다. 비록 수중용 유니트이긴 하지만 달성율을 위해 확보하자.

제 10화
좋지 못한 파괴지령

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. HLV를 5턴간 사수

패배 조건
1. 임무 실패

■미션

초기에는 미데아 2대와 한냉지 전용 짐이 각각 2대씩 배속되어 있다. 5턴간 HLV를 지키는 것이 목적이므로, 미데아와 짐으로 화면 왼쪽과 위에 위치한 하이 고그와 즈고크E를 방어하자. 오리지널 부대는 화면 오른쪽에 위치한 두 대의 하이 고그를 처리하자. 오리지널 부대가 잘 커왔다면 가장 쉬운 스테이지가 될 것이다.


▲ HLV를 사수하라

■주의해야 할 유니트

앤디=스트로스의 하이 고그는 ACE까지 진화된 상태로 수중전용 유니트 치고는 막강한 공격력을 자랑한다. 그가 접근하여 HLV를 공격하면 위험한 상황에 빠지므로 빨리 미데아와 짐으로 방어하자.



▲ 하이 고그를 주의할 것

■WANNA MECHANIC

플레이어가 경험치를 아끼면서 건담을 진화시켰다면 이제 건담 Mk2 이상급의 기체까지 얻었을 것이다. 다음 시대에 등장하는 Z건담을 만들기 위해서는 코아 파이터를 계속 진화시켜야 한다. 코아 파이터를 메가 라이더까지 진화시킨 다음 건담Mk2와 합성하면 백식을 얻을 수 있고, 백식이 진화되면 Z건담을 얻게 된다.

제 11화
전율의 블루

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적 본거지의 점령

패배 조건
1. 유우, 필립, 사마나, 모린 부대가 1기라도 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 적군 유니트의 전멸

■미션

상당히 많은 수의 유니트가 밀집되어 있는 스테이지이다. 또한 길목마다 토치카가 있기 때문에 진격에 어려움이 있다. 유우의 짐 커맨드 부대는 미데아에 태워서 오리지널 부대와 합류한 다음 함께 진격 루트를 만들자. 토치카는 사정거리 3~5의 공격밖에 없



▲ 토치카는 접근하여 파괴하자

기 때문에 접근 전으로 쉽게 파괴할 수 있다.

■보너스 스테이지

적을 모두 처리하면 어디에선가 블루 데스티니 1호기가 등장한다. 초강기 상태로 접근 전에서 시스템 기동으로 한방 먹으면 파괴될 수도 있다. 사정 거리 5이상의 무기로 초강기 상태를 낮춘 다음 처리하자.



▲ 폭주하는 블루 데스티니 1호기

■주의해야 할 유니트

유니트보다는 그프의 히트 로드에 주의해야 한다. 공격력은 3500으로 강하지는 않지만, 감전 공격이기 때문에 항상 3500만큼 HP를 없앤다. 모두 3대의 그프가 있으니 10500이하의 유니트는 바로 죽는다. 초강기로 변한 캐릭터를 이용하여 크리티컬 공격으로 접근전 공격인 빔사벨을 사용하면 일격에 죽일 수 있다.



▲ 3500만큼 없애는 그프의 히트 로드

■WANNA MECHANIC

전함이 나오지 않기 때문에 적을 포획할 수 없다. 아군의 경험치를 쌓는데 주력하자.

제 12화
푸른색을 이어 받는 자

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 아군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 유우기 격파
2. 아군 본거지 점령
3. 5턴 이내에 미사일 기지 파괴의 실패

■미션

지하에는 블루 데스티니 1호기를 탄 유우가, 지상에는 짐이 대기하고 있다. 먼저 블루 데스티니로 지하에 있는 미사일 기지를 모두 파괴해야 하는데, 유우를 초강기 상태로 만들어서 공격력을 올릴 필요가 있다. 흉부 미사일보다는 머신건이나 시스템 기동을 이용하자. 지상의 대부대는 오리지널 부대가 바다에 있는 즈고크 부대를 처리한 다음, 짐 부대와 함께 위로 전진하자. 5턴 이내에 미사일 기지를 모두 파괴하면 대형 미사일이 등장한다. 첫 공격은 근접 공격인 시스템 기동으로 공격한 다음, 원거리 공격을 가하자. 미사일이 파괴되면 주위에 피해를 주기 때문이다.



▲ 유우 혼자서 처리해야 한다

■주의해야 할 유니트

역시 그프의 히트 로드를 주의해야 한다. 한 마리씩 유인하여 처리하자.



▲ 집중 공격을 당하면 파괴된다

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지의 그프는 모함이 있어서, 그것을 파괴하면 회수할 수 있다. 그프는 육상A의 유니트로 지상에서는 상당한 기동력과 공격력을 자랑한다.

제 13화
심판하는 자

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 본거지 점령

패배 조건
1. 유우기 격파
2. HLV기 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 적군 유니트의 전멸

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

아군의 HLV가 중앙에 있고, HLV 안에는 유우가 있다. 이제 오리지널 부대가 어느 정도 성장했으니 유우는 꺼내지 말고 오리지널 부대로만 적을 상대하자. 특별히 주의해야 할 적은 없지만 사방에서 공격해 오니 HLV가 공격을 받지 않도록 주의하자. 지상에서 전투를 벌인 다음 우주로 나가게 되니, 지상 및 우주에서도 사용할 수 있는 유니트로 구성하자. 적군 본거지를 점령하기 보다는, 유니트를 모두 파괴하는 것이 쉽고 또한 이벤트 보너스 스테이지로 갈 수 있어 많은 경험치를 얻을 수 있다.



▲ HLV를 방어하자

■보너스 스테이지

미션과는 다르게 우주에서 활동하게 된다. 만약 지상전용 유니트가 있다면 사용할 수 없으니 주의할 것. HLV는 빨리 오리지널 부대에 합류하여 같이 싸우도록 한다. HLV는 공격력도 없고 이동력도 낮기 때문



▲ 아무런 무기도 없는 HLV

에 공격을 받으면 쉽게 파괴될 수 있다. 주의할 점은 중앙에 위치한 콜로니를 점령한 다음 턴을 끝내면 4대로 구성된 자크 편대가 갑자기 등장한다.

■주의해야 할 유니트

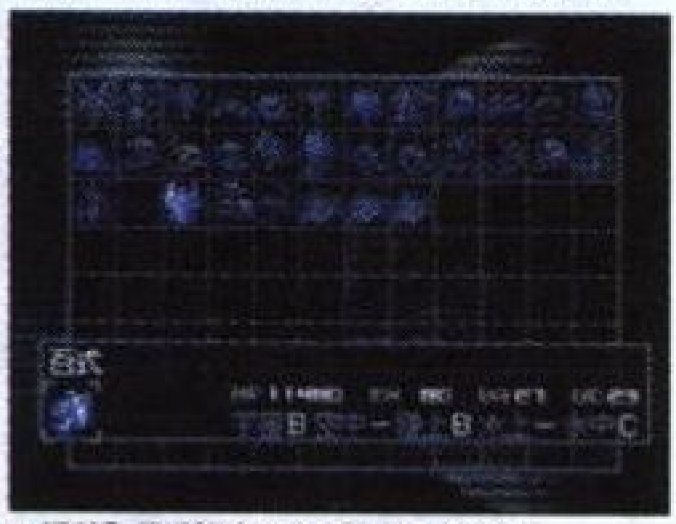
우주로 나오면 님버스=슈타젠의 블루 데스티니 2호기가 적기로 등장한다. ACE기체로 HP가 무려 15000이 넘는다. 유우 혼자서 상대하지 말고 오리지널 부대와 함께 처리하자.



▲ 블루 데스티니 2호기

■WANNA MECHANIC

적의 치베(チベ)함에 자크ⅡF형 5기가 탑재되어 있다. 아직 자크를 얻지 못한 사람은 여기에서 회수하도록. 물론 블루 데스티니 2호기를 파괴하기 전에 치베를 파괴하고 회수해야 한다. 그리고 꾸준히 코아 파이터를 개발하여 메가 라이더까지 만들었다면, 이번 스테이지에서 백식을 만들 수 있다.



▲ 백식을 개발하면 Z건담을 만들 수 있다

제 14화
솔로몬 공략전

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적군 본거지 점령

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

적의 수가 상당히 많은 스테이지다. 그만큼 클리어하는데 시간도 오래 걸리고, 적의 반격도 만만치 않다. 먼저 2번째 패널에 모든 유니트를 전함에서 빼내고, 그 위치를 확인한 다음 오리지널 부대도 본거지에서 발진시킨다. 초기에는 많은 수의 적이 공격해오니 전함을 우선 공격하여 적의 위력을 낮추는 방법이 좋다. 전함은 파브릭(パブリク)으로 공격할 것. 3대 정도면 파괴시킬 수 있다. 이번 스테이지에는 퀘스트 무비가 있는데, 이것을 보는 방법은 슬레거의 코아 부스터가 근처에 있고, 아므로의 건담과 도즐의 빅잠이 싸우면 된다.

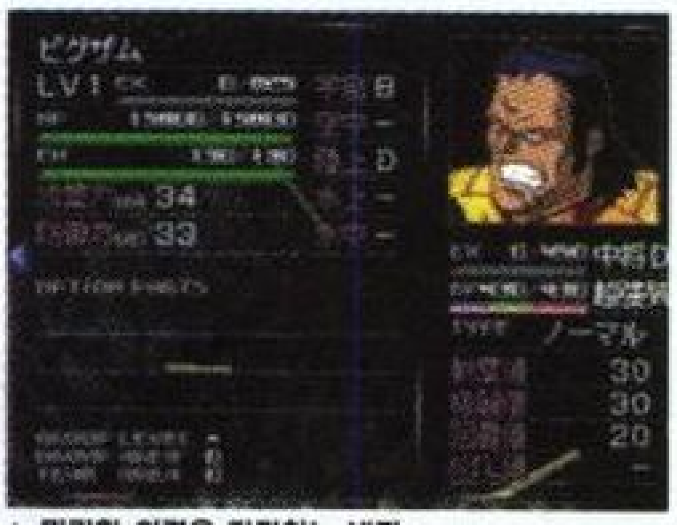


▲ 많은 수가 몰려오므로 피해를 감수해야 한다


▲ 빅잠은 빔사벨에 의해 두 조각이 난다

■주의해야 할 유니트

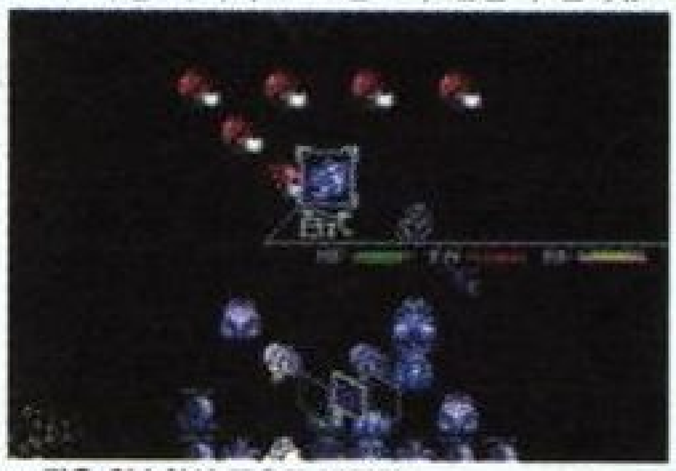
도즐의 빅잠은 공격력 34, 방어력 33의 막강한 위력을 자랑하며, 도즐의 능력치도 높지만 근접 무기가 없다는 것이 약점이다. 그러나 아므로와 슬레거(スレッガ)를 이용한 퀘스트 무비를 이용하면 쉽게 처리할 수 있다. 가토 전용 게르그그(ゲルググ)와 비그로(ビグロ)도 무시 못할 공격력을 자랑하니 오리지널 부대로 상대하자.



▲ 막강한 위력을 자랑하는 빅잠

■WANNA MECHANIC

스테이지 5에서 얻었던 자크레로를 드디어 사용할 수 있다. 이번 스테이지에서 반드시 ACE로 키우자. 또한 고기동형 자크 및 릭돔, 그리고 자크 마인레이어를 포획할 수 있으니, 종류별로 1~2대만 남기고 팔면 든든한 자금줄이 될 것이다. 릭돔과 고기동형 자크Ⅱ를 합체시키면 우주용 고기동 시험형 자크를 얻을 수 있다. 이 기체는 지온그를 만들기 위한 기체이므로 반드시 만들어 둘 것.


▲ 적을 회수하여 돈으로 바꾸자

제 15화
포켓 속의 전쟁

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 크리스의 격파
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 크리스가 미사를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 사이드 6상에서 핵 미사일의 폭발
2. 크리스의 격파
3. 아군 본거지 점령

■미션

첫 번째 맵의 우측 상단에는 트로이 호스 부대가 고립되어 있다. 거의 전멸되는 것은 시간 문제이기 때문에 시간을 끌면서 오리지널 부대가 오기를 기다리자. 네 번째 맵은 시가지로 크리스가 건담NT1-FA를 타고 있다. 이벤트 보너스 스테이지로 가기 위해서는 크리스의 건담NT1으로 켄프퍼(ケンプファー)를 타고 있는 미하일=카민스키를 파괴시키면 된다. 아군의 오리지널 부대와 함께 싸우기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 그리고 나머지 적을 모두 처리하면 보너스 스테이지로 넘어간다.


▲ 거의 가망 없는 트로이 호스 부대


▲ 크리스가 켐프퍼와 전투에 들어가면 이벤트 무비가 나온다

■보너스 스테이지

첫 번째 스테이지에는 화면 왼쪽에 핵탄두와 함께 3함대가 등장한다. 먼저 핵탄두를 사이드 6에 도달하기 전에 파괴시켜야 한다. 건담 Mk4나 Mk5 등의 인콤 기체가 있다면 좀 수월하게 진행할 수 있다. 핵폭탄은 터질 때 3×3 안에 있는 모든 기체에게 데미지를 준다. 4번째 스테이지에 있는 크리스는 HP10의 자크형 더미에 바니(バーナード=ワイズマン)가 숨어(?) 있다.


▲ 핵이 사이드 6에 도달하면 게임 오버


▲ 더미 사이에 바니가 숨어 있다. 이것이 진짜 바니

■주의해야 할 유니트

역시 켐프퍼를 주의해야 한다. 오리지널 부대와 함께 싸운다고 해도 공격력이 매우 뛰어나기 때문에 크리티컬 공격을 당하면 단번에 죽는다.

■WANNA MECHANIC

적 전함 그라프·체페린(グラーフ・ツェペリン)에는 게르구구J와 릭돔Ⅱ가 탑재되어 있다. 반드시 회수하고, 우주용 고기동 시험형 자크와 프로토 Z건담에 경험치를 몰아 주자.

제 16화
빛나는 우주

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

스테이지가 시작되면 두 번째 지역에 있던 적의 무사이함과 치베함이 세 번째 아군 본거지로 이동하게 된다. 그 수가 많기 때문에 주의가 필요하다. 함정 하나씩 파괴하고 싶다면, 함정이 이동하게 될 똑같은 위치에 유니트를 배치하자. 그러면 함정은 다른 지역으로 이동할 수 없게 된다. 오리지널 부대는 이 방법을 이용하여 안전하게 함정과 유니트를 처리하자.


▲ 함대 하나씩 처리하자

■주의해야 할 유니트

라라의 엘메스와 샤아의 게르구구를 주의해야 한다. 엘메스는 사정 거리가 8이나 되는 비트를 주 무기로 삼는다. 그러나 근접 무기가 없으니 접근전으로 처리하자. 샤아 전용 게르구구 자체는 위력이 높지 않지만, 샤아의 능력치가 높기 때문에 공격 성공률이 매우 떨어진다. 샤아는 아므로가 처리할 것.



▲ 사정 거리 8의 엘메스

■WANNA MECHANIC

키리시아=자비(キリシア=ザビ)가 타고 있는 그와진에는 브라우 브로가 탑재되어 있다. 사정 거리 7의 인콤을 갖고 있는 기체로 뉴 타입이 사용할 수 있다. 경험치를 쌓으면 엘메스로 개발할 수 있다.


▲ 회수되고 있는 브라우 브로

제 17화
우주요새 아·바오아·쿠

출격 그룹	3
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

■미션

이번 스테이지는 모두 3함대가 출격할 수 있다. 아군의 본거지가 없으므로 STAGE MAP에서 함정의 배치를 해놓자. 1년 전쟁의 마지막 장으로 상당히 많은 전력이 모여 있다. 서둘러서 공격한다면 큰 피해를 입으므로, 함정 한 대씩 유인하여 오리지널 부대의 경험치를 쌓는데 주력하자. 샤아는 아므로의 이벤트 무비로 처리할 것.


▲ 한 대씩 유인하여 공격하자



▲ 아므로와 샤아의 이벤트 무비

■주의해야 할 유니트

샤아의 지온그는 사정 거리 7의 무기를 갖고 있으며, 파일럿의 능력도 높아서 파괴하기 어렵다. 아므로로 공격하면 이벤트 무비가 생기며 지온그는 파괴되고, 머리 부분만 기지내로 도망간다. 그리고 아므로는 모함이 없는 상태로 바뀌게 된다.



▲ 지온그는 근접 무기가 없다

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서는 자크 프리퍼(ザクフリッパー), 고기동형 게르구구, 비그로(ビグロ) 등을 포획할 수 있다. 특히 비그로는 매우 강력한 유니트로 자크레로를 개발하여 만들 수도 있으나, 이번 스테이지에서는 간단하게 포획할 수 있다.

제 18화
건담 강탈

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 아군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 1호기의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 코우가 가토와 대결

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 1호기의 격파
2. 아군 본거지 점령

■미션

이벤트 보너스로 가는 조건은 간단하지만, 가토의 GP-2와 코우의 GP-1은 이동력이 같기 때문에 공격을 가하기는 어렵다. 가토는 화면 왼쪽 아래로 도망을 치므로 오리지널 부대로 퇴로를 막아야 한다. 비행 유니트가 있다면 쉽게 길목을 차단할 수 있다.



▲ 코우와 가토의 한판!

■보너스 스테이지

초기에는 콤사이(コムサイ) 한 대만 중앙에 위치하고 있다. 이것을 파괴하면 돔·트로펜과 자멜이 등장하고, 그 후 유콘U99가 화면 왼쪽에 위치한 수중에서 나타난다. 간단한 스테이지 중 하나.

■주의해야 할 유니트

자멜(ザメル)은 사정 거리가 7이나 되는 680mm캐논을 장비하고 있다. 위력은 5000으로 매우 강하며 크리티컬로 맞으면 위험하다. 자멜은 근접 무기가 없으니 접근전으로 처리하자.



▲ 680mm캐논을 발사하는 자멜

■WANNA MECHANIC

회수할 수 있는 유니트는 없으므로 오리지널 부대의 육성에 힘쓰자. 건담Mk5를 계속 개발하면 사이코 건담으로 개발할 수 있다. 그리고 건담NT1-FA는 Z건담과 합체하면 프로토 타입 ZZ건담을 만들 수 있으므로 G-3건담을 통해 만들어둘 것.

제 19화
열사의 공방전

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트 전멸
2. 오빌(オービル)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 적군 유니트의 전멸

보너스 스테이지의 승리 조건
1. HLV를 5턴 이내에 파괴

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 유니트 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

가장 중요한 임무는 오빌이 타고 있는 코아 파이터를 지키는 것이다. 이것이 터지면 게임이 끝나므로, 첫 턴에 코우 팀은 자크를 한 대 이상 파괴시켜야 한다. 오리지널 부대는 북쪽에서 남하하는 적 부대를 처리하자.



▲ 바보 같은 녀석

■보너스 스테이지

화면 위쪽에 위치한 가토의 HLV를 5턴 이내에 파괴하는 것이 임무인 스테이지다. 코우팀의 알비온도 함께 HLV로 향해야 하는데 문제가 되는 것은 아군 본거지이다. 최소한 가더 레벨이 5이상은 되어야 안심하고 맡길 수 있을 것이다.



▲ 회피력이 높은 가토의 HLV

■주의해야 할 유니트

미션은 쉽게 클리어 할 수 있지만 보너스 스테이지에 나오는 돔·트로펜은 모두 ACE기체로 HP가 10000이 넘는다. 사정

거리 3의 슈츠름 파우스트는 공격력이 5000이나 되나 명중률이 낮으니 3칸 떨어진 곳에서 빔 라이플 등으로 공격하자. 이 기체는 코우의 GP-1이 ACE가 되는데 큰 역할을 한다. 경험치를 200이나 주기 때문이다.

■WANNA MECHANIC

뭐니뭐니해도 보너스 스테이지에서 코우의 GP-1을 ACE로 만들어서 생산을 할 수 있게 만들어야 한다. 특히 돔·트로펜은 경험치를 많이 준다.



▲ GP-1을 ACE로 만들자

제 20화 책략의 주역[宙域]

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 코우의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 버닝이 시마를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 알비온의 격침
2. 아군 본거지 점령

■미션

첫 번째 맵에 코우와 버닝이 떨어져 있다. 문제는 하단에 위치한 게르구구 부대로 코우를 집중적으로 노린다. 코우의 GP-1을 후퇴시키면서 알비온으로 코우를 돕고, 아군의 오리지널 부대는 두 번째 맵에 있는 무사이함을 처리하자. 코우가 위험해지면 맵 변환을 이용하여 시마의 공격을 피할 수 있다. 단 두 번째 맵에 있는 적이 없어야 한다. 시마를 격파할 때 버닝으로 처리하면 이벤트 보너스 스테이지로 갈 수 있다.



▲ 알비온으로 코우를 돕자

■보너스 스테이지

오리지널 부대를 두 함대로 나누어서 첫 번째 함대는 알비온을 도우러 화면 북서쪽으로 향하게 하고, 나머지 부대는 본진을 향해 다가오는 적군을 상대하자. 알비온은 움직일 수 없으니, 코우의 GP01-Fb로 시간을 끌면서 오리지널 부대가 도착하기를 기다리자. 케리의 발·바로만 조심하면 쉽게 클리어할 수 있다.



▲ 발·바로의 공격은 주의!

■주의해야 할 유니트

시마 전용 게르구구M은 다른 게르구구M과 달리 사정 거리 5의 빔 라이플을 장비하고 있다. 하지만 본함이 없어서 회복을 할 수 없으니 버닝으로 빨리 처리할 것. 보너스 스테이지에서는 케리=레즈너(ケリィ=レズナー)의 발·바로를 주의해야 한다. 그건 통상 공격보다는 프라스마 리더라는 맵 공격이 무섭기 때문이다.



▲ 그녀의 얼굴 표정을 보라

■WANNA MECHANIC

미션에서 게르구구M을 포획할 수 있다. 그러나 오리지널 부대에는 더 강한 유니트가 많을 것이므로 자금 확보가 아니라면 1-2대 정도만 포획하자.

제 21화 솔로몬의 악몽

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 버밍검(バーミンガム)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 버닝이 시마를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지의 이벤트 보너스 조건도 지난 스테이지와 똑같이 버닝이 시마를 격파하면 된다. 화면 왼쪽에 위치한 버밍검함은 재빨리 그 자리를 이탈하여 공격을 받지 않도록 주의하자. 코우 부대는 일단 두 번째 화면으로 이동하여 오리지널 부대와 함께 적을 공격하자.



▲ 버밍검함은 도망만 다니자


▲ 버닝과 시마의 대결

■보너스 스테이지

본거지에서 오리지널 부대를 방출한 다음, 함정을 적군의 무사이 함이 있는 위치까지 이동시킨다. HP가 3500인 사라미스 함 2대는 모두 첫 번째 맵으로 이동시키고, 오

리지널 부대는 무사이 함 3척을 처리하자. 코우의 GP01-Fb와 짐캐논은 본함이 없는 상태이기 때문에 회복을 할 수 없다. 코우의 안전과 오리지널 부대의 경험치를 위해 코우 부대는 일단 철수하여 오리지널 부대가 있는 두 번째 맵으로 옮긴다. 가토는 장애물이 없는 한 화면 왼쪽으로 이동하므로 가장 나중에 처리하자.


▲ 핵을 사용하는 가토

■주의해야 할 유니트

적은 대부분 게르구구M 부대로 편성되어 있으므로 특별히 주의해야 할 유니트는 없다. 다만 시마의 공격력은 뛰어나므로 버닝으로 빨리 처리하자. 보너스 스테이지에서는 가토의 GP02A가 등장하지만 에너지 부족으로 핵을 사용하지 못한다. 초강기 상태이니 원거리 공격으로 기력을 낮춘 다음, 근접 공격으로 승부하자.

■WANNA MECHANIC

첫 번째 맵에 있던 무사이 함에서 드라체(ドラッツェ)를 포획할 수 있다. 포획을 한다고 해도 위력은 거의 없기 때문에 큰 기대는 하지 말것.

제 22화
빠져나가는 태풍

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 콜로니를 8턴 이내에 파괴

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령
4. 녹색군이 콜로니를 파괴

■미션

상당히 까다로운 스테이지이다. 콜로니를 파괴하는 것은 둘째치고, 녹색군이 파괴해서도 안되기 때문이다. 즉, 아군이 파괴해야 게임 오버를 면할 수 있다. 이 스테이지에서 최우선으로 배치해야하는 유니트는 바로 패널 기체이다. 사정 거리가 긴 무기로 적의 중심부에 들어가지 않으면서, 콜로니를 공격할 수 있기 때문이다. 최소 3턴 째에 파괴해야 녹색군이 부수는 것을 면할 수 있다. 오리지널 부대는 두 부대가 출전할 수 있으며, 그 중 한 부대는 두 번째 맵으로, 나머지 부대는 첫 번째 맵에서 아군 본거지를 향해 오는 녹색군을 상대하자.



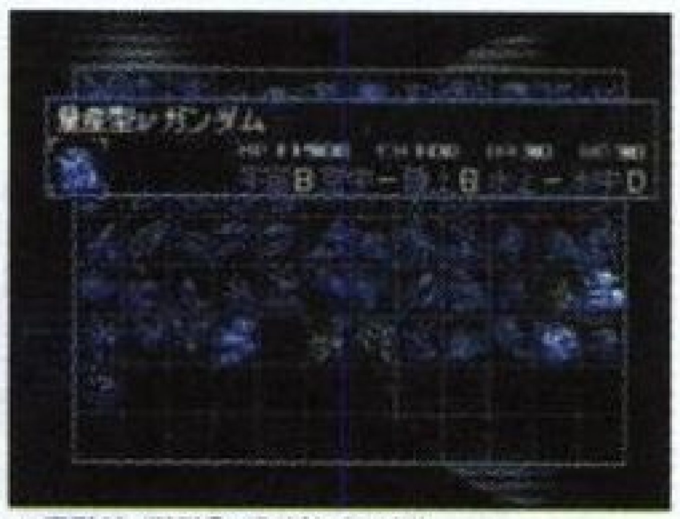
▲ 이 녀석을 8턴 이내에 부셔야 한다

■주의해야 할 유니트

GP-2로 속썩이던 가토가 이번에는 노이에 · 질을 타고 코우의 GP03-D 덴드로비움을 괴롭힌다. 가토는 철저하게 코우만 공격하므로 오리지널 부대의 도움이 있을 때까지는 잘 도망 다녀야 한다.

■WANNA MECHANIC

Z건담을 이용하여 리가지 커스텀까지 개발했다면 이제 ν건담을 만들 수 있다. 리가지 커스텀과 건담Mk4나 Mk5를 합체하면 양산형 ν건담이 나오며, 이를 개발하면 하이 ν건담까지 만들 수 있다.



▲ 드디어 ν건담을 생산할 수 있다

제 23화
검은 건담

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 게스트 유니트의 콜로니 탈출

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 호우센카(ホウセンカ)가 지구로 낙하

패배 조건
1. 호우센카의 격추
2. 아군 본거지 점령

■미션

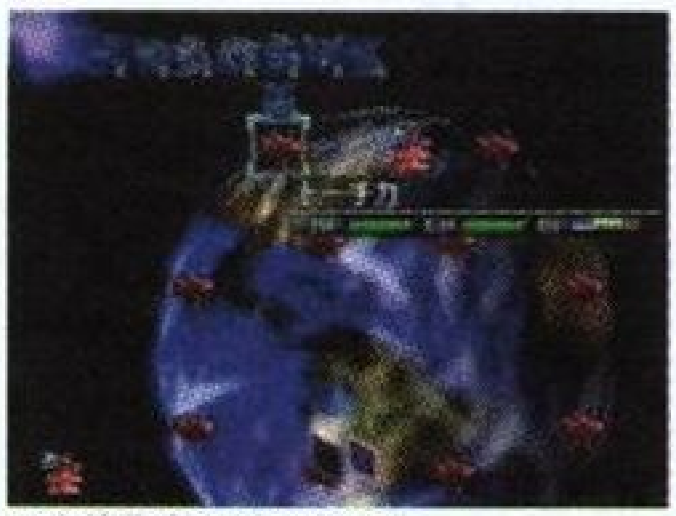
인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 화면 오른쪽 위로 배치한 다음, 샤아와 카뮤를 북쪽으로 이동시키자. 오리지널 부대는 북쪽에 있는 적 부대의 HP를 없애면서, 샤아의 릭디어스로 파괴하자. 샤아의 릭디어스는 본함이 없지만 매 턴마다 에너지를 회복하기 때문에 쉽게 경험치를 쌓을 수 있다. 4명의 게스트 유니트가 적을 모두 파괴하지 않고, 화면 왼쪽 위에 위치한 콜로니 구멍으로 나가면 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 오리지널 부대는 보조만 할 것

■보너스 스테이지

보너스 스테이지를 클리어하기 위해서는 호우센카를 지구까지 옮기거나 적을 전멸시켜야 한다. 그러나 방어력이 약한 호우센카를 이동시키는 것은 위험하므로, 적을 전멸시키는데 주력하자. 오리지널 부대는 지구에 있는 토치카를 파괴하고 아가마를 도우러 움직이자. 토치카는 빔 샤벨 한방에 터지


▲ 과감하게 움직일 필요가 있다

므로 겁먹을 필요는 없다. 첫 번째 맵에서 움직이는 알렉산드리아함이 두 번째 맵으로 오지 못하도록 아가마의 유니트로 막아 놓으면 오리지널 부대가 오는 동안의 시간을 벌 수 있다.

■주의해야 할 유니트

라이라가 타고 있는 갈발디β의 움직임에 주의해야 한다. 비록 약한 기체이지만 그녀의 부대가 호우센카를 공격하면 게임이 끝날 수 있으므로, 호우센카는 후방에 놔둘 것.

■WANNA MECHANIC

콜로니에서 샤아의 릭디아스를 ACE로 만들 수 있다. 오리지널 부대는 샤아가 적기를 파괴할 수 있도록 보조하는 역할만 하자.

제 24화 자브로의 바람

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 카뮤, 크와트로, 로베르토, 아포리의 강하 부대가 1기라도 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 강하 부대가 지구에 강하

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 레코아와 카이를 카뮤로 구출하고 15턴 이내에 탈출

패배 조건
1. 카뮤, 크와트로, 로베르토, 아포리의 강하 부대가 1기라도 격파
2. 아군 본거지 점령

■미션

아군의 오리지널 부대는 화면 오른쪽에, 강하 부대(카뮤, 크와트로, 로베르트, 아포리)와 아가마는 왼쪽에 위치하고 있다. 즉각 오리지널 부대를 왼쪽으로 이동하여 시로코의 멧사라를 파괴하고, 위에서 내려오는 하리오(ハリオ), 사라미스급 2함대 등 총 3함대를 파괴하자. 그러면 강하 부대가 지구로 진격할 수 있는 루트가 만들어진다. 이들 강하 부대는 화면 좌상으로 이동하여 지구로 향하자. 그리고 오리지널 부대는 오른쪽에서 이동해 오는 마라사이 2대와 알렉산드리아를 상대하면 된다. 적기가 모두 파괴되기 전에 강하 부대가 모두 지구로 내려가면 이벤트 보너스가 발생한다.



▲ 4 유니트가 지구로 돌입하면 클리어

■보너스 스테이지

중앙에 강하 부대가 있고, 레코아와 카이를 구하기 위해서는 짐Ⅱ로 막은 지하 입구로 들어가야 한다. 문제는 강하 부대가 본함에서 매우 멀리 떨어져 있기 때문에 공격율 및 회피율이 낮고, 숲이라 이동하기에 어렵다는 점이다. 오리지널 부대는 아군 본거지를 공격해 오는 적 부대를 처리하자. 레코아가 있는 위치는 스테이지 시작 전에 레코아와 카이의 대화가 나오는 건물이다. 그 건물로 카뮤의 건담MkⅡ를 옮기자. 마지막으로 해야 할 일은 강하 부대 전원을 아우도무라(アウドムラ)로 옮겨 태워야 한다. 특히 샤아의 백식과 릭디아스는 숲에서 움직임이 둔하므로 첫 턴부터 아우도무라를 향해 부지런히 이동해야 할 것이다. 무사히 아우도무라에 도착해도 문제가 다시 발생한다. 그 다음 턴에 2대의 적기체가 등장하기 때문이다. 최소한 3턴의 여유를 갖고 아우도무라에 탑승하자.



▲ 바로 이 위치에 레코아가 있다

■주의해야 할 유니트

시로코의 멧사라로 변형 유니트이다. 기체 자체는 능력이 낮지만 시로코는 사격 23, 격투 23, 회피 33으로 매우 우수하여 파괴하기 힘들다. 게다가 이동력도 높으나 근접 공격을 할 수 없으니(MS로 변형하기 전까지는) 전후좌우로 둘러 싼 다음, 공격하자.



▲ 시로코의 멧사라

■WANNA MECHANIC

Z건담의 개발이 늦어져서 백식을 얻지 못했다면 크와트로의 백식을 ACE로 올리는 것도 좋다. 단, 백식이 파괴되면 게임은 끝나며, 크와트로는 모함이 없기 때문에 기체를 회복할 수도 없다. 실력이 있다면 시도해 보자. 또한 알렉산드리아에는 갈발디β가 탑재되어 있다. 반드시 회수하자.

제 25화 하얀 어둠을 헤치고

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 가스의 격파
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 가스가 로자미아를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. HLV를 6턴까지 사수

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 맵은 특이하게 수중에 아군 본거지가 있으므로, 만약 화이트 베이스나 알비온 같은 만능형 전함만 보유하고 있다면 반드시 인터 미션에서 위치를 지정해 주어야 낭패를 모면할 수 있다. 적의 수중 병력이 대단히 많기 때문에 초기에 클리어해야 한다. 쉽게 스테이지를 넘기는 방법은 로자미아의 갸프랑을 가츠가 파괴시키는 것이다. 그러면 적은 모두 퇴각하고 보너스 스테이지로 넘어가게 된다.



▲ 가츠로 로자미아를 파괴하라

■보너스 스테이지

아군의 HLV를 6턴간 보호하면 클리어할 수 있지만, 적들은 아군을 무시한 채 HLV만 공격해 온다. 따라서 카뮤, 아므로와 오리지널 부대로 신속하게 처리하자. 시간을 끌다가는 게임 오버가 되기 쉽다. 초기에 배치된 적 유니트를 모두 처리하면 다음 턴에서 적의 응원 부대가 왼쪽 위에서 등장한다.



▲ HLV를 6턴간 보호하면 스테이지 클리어

■주의해야 할 유니트

브란의 앗시마(アッシマー)는 운동성이 뛰어난 기체로 이동 성능과 회피 성능이 우수하다. 다만 근접 무기가 없으므로 공중 공격을 가능하게 만들어 주는 SFS에 탑승하면 빔샤벨로 공할 수 있다. 아므로나 오리지널 부대의 에이스급 캐릭터로 처리하자.



▲ 무기는 빔라이플 밖에 없다

■WANNA MECHANIC

경험치나 상대의 기체를 확보하기에는 상황이 급박하게 돌아간다. 스테이지를 클리어하는데 주력할 것.

제 26화
홍콩 시티

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 카뮤가 포우를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 모터 보트의 격침
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지도 지형에 많은 장애가 있는 지역이다. 따라서 오리지널 부대의 중요 MS는 SFS를 탈 수 있도록 구성하자. 인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 배치해야 하는데, 오른쪽 하단에 배치하는 것이 안정감이 있어 보인다. 적은 SFS에 탄 하이 자크와 포우의 사이코 건담으로 구성되어 있다. 카뮤가 포우를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 넘어가며, 오리지널 부대는 하이 자크를 처리하는데 열중하자. 하야토의 아우도무라는 카뮤와 아므로로 충분히 방어할 수 있다.



▲ 아우도무라를 보호하라

■보너스 스테이지

아므로가 타고 있는 모터보트를 보호해야 하는 것이 이번 스테이지의 임무다. 아군 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음



▲ 이번에는 모터보트를

아므로가 있는 해변까지 이동시킨 다음 적의 전함을 파괴하자. 2턴 째에 포우의 사이코 건담이 다시 등장한다. 수중에 있는 자크마리너 부대는 지상으로 올라오기를 기다려 파괴하자.

■주의해야 할 유니트

포우의 사이코 건담은 공격력 38, 방어력 34, HP20000에 2~7의 사정 거리를 갖는 확산 메가 입자포가 무기이다. 아군의 네모(ネモ)는 한방에 맞으면 죽을 수 있는 위력이다. 철저하게 접근전으로 승부하자.



▲ 강력한 위력을 자랑하는 사이코 건담

■WANNA MECHANIC

포획할 수 있는 유니트는 하나도 없다. Z건담과 건담NT1-FA를 개발하여 만든 프로토 타입 ZZ건담을 계속 개발하면 이번 작품에서 처음으로 등장하는 S건담을 만들 수 있다. 클리어하는데 가혹한 시나리오이므로 경험치 보다는 살아남는데 주력하자.

제 27화
시로코의 눈

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 카뮤가 제리드를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

오리지널 부대는 두 부대가 출격할 수 있

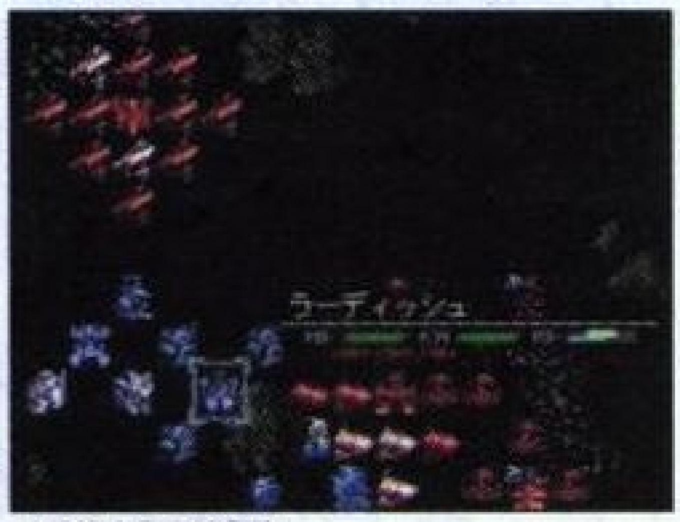
다. 인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 각각 첫 번째, 세 번째 맵에 위치시킨 다음 출격한다. 카뮤 팀은 두 번째 맵에 있으므로 전력을 집중시키기 위해 오리지널 부대를 모두 이쪽으로 옮기자. 카뮤로 제리드를 파괴하면 보너스 스테이지로 가게 된다. 퀘스트 무비는 마우아의 갸브스레이가 근처에 있고 카뮤와 제리드가 전투를 벌이면 볼 수 있다



▲ 대신에서 터지는 마우아

■보너스 스테이지

카뮤가 제리드를 파괴하면 시로코와 하만이 아군 본거지를 둘러싸고 공격해 온다. 오리지널 부대는 아가마와 합류하여 전력을 집중시키고 적의 공격에 대비하자. 함브라비의 야잔이 레코아 론드가 탄 메타스를 공격하면, 메타스는 터지고 야잔은 퇴각한다.



▲ 엄청나게 몰려온다

■주의해야 할 유니트

시로코가 타고 나오는 전함 도고스·기어(ドゴス·ギア)는 사정거리 6의 대형 메가 입자포를 장비하고 있다. 명중률은 낮은데 시로코의 능력이 뛰어나기 때문에 MS급은 한방에 터진다.

■WANNA MECHANIC

Z건담을 개발하면서 메타스를 만들지 않았다면 화의 메타스를 ACE로 만들자. 또한



▲ 가자C는 반드시 포획하자

보너스 스테이지에서는 가자C(ガザC)를 포획할 수 있다. 아크시스 계열의 MS를 만들기 위해서는 반드시 필요한 유니트로 하만의 모함을 먼저 파괴하자.

제 28화
영원한 포우

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 10턴 이내에 적 유니트 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 임무 실패

이벤트 보너스 발생 조건
1. 카뮤가 제리드를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 에레카(エレカ)가 의사당에 도착

패배 조건
1. 에레카의 파괴
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지에서 적은 대부분이 SFS에 타고 등장하기 때문에 기동성이 뛰어나다. 오리지널 부대도 중요 기체에게는 SFS를 함께 편성시키자. 이렇게 하지 않으면 적 유니트를 라이플이나 판넬로만 죽여야만 하는데, 빔 샤벨에 비해 공격 성공률이 낮아지므로 그만큼 피해도 크게 발생할 수 있다. 제리드와 카뮤, 포우가 5칸 이내에 있고, 카



▲ 적은 모두 SFS를 타고 등장한다



▲ 바이아란의 공격을 맞고 부서지는 사이코 건담

뮤가 포우의 공격을 받으면 퀘스트 무비가 발생한다.

■보너스 스테이지

보너스 스테이지의 임무는 크와트로가 타고 있는 에레카를 화면 북동쪽에 위치한 의사당까지 옮기는 것이다. 아므로와 카뮤, 아우도무라가 공중에 있는 적 병력을 막고, 오리지널 부대는 의사당 부근에 있는 앗시마 부대를 처리하자.

■주의해야 할 유니트

제리드의 바이아란은 공중형 MS로 다른 기체와는 다르게 SFS 필요 없이 항상 공중에 떠 있다. ACE기체이니 만큼 빔 샤벨에 의한 공격력이 매우 우수하기 때문에 네모 같은 기체로 공격하면 위험하다. 제리드는 철저하게 아므로, 크와트로, 카뮤로 상대하자.



▲ 바이아란은 2~3의 공격 능력이 없다

■WANNA MECHANIC

포획할 수 있는 유니트는 하이 자크뿐이다. 이번 28화에서는 오리지널 부대의 경험치를 쌓는데 주력하자.

제 29화
우주를 달린다

출격 그룹	3
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적 본거지 점령

패배 조건
1. 그와단의 격파
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 그와단이 HP 50%이하의 콜로니 레이저를 공격

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 콜로니 레이저의 파괴
2. 아군 본거지 점령

■미션

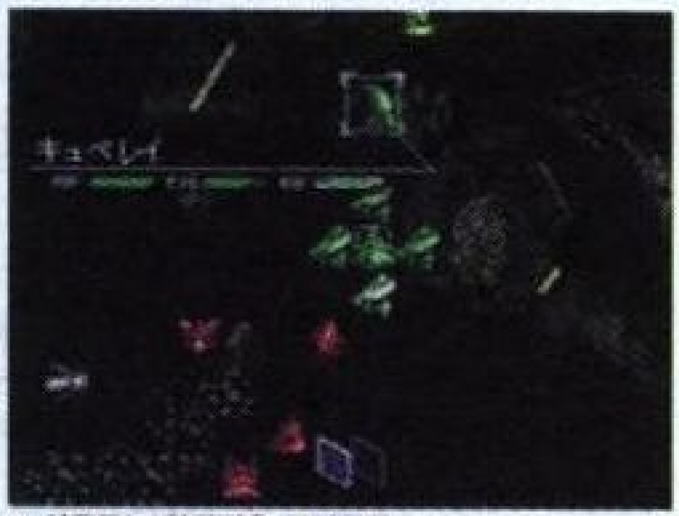
스테이지가 시작되면 티탄즈의 콜로니 레이저에 의해 본거지가 쑥대밭이 된다. 가더가 없는 상태이니 오리지널 부대로 가더의 역할을 해야 한다. 하만의 그와단이 파괴되면 게임은 끝나므로 적의 공격이 닿지 않는 곳으로 옮겨 놓자. 콜로니의 HP가 40000이하가 되었을 때 하만의 그와단으로 공격하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 본진 방어는 이렇게 하자

■보너스 스테이지

첫 번째 맵에는 하만 부대가, 두 번째 맵에는 티탄즈가 공격해 온다. 주의할 것은 미션에서 획득한 콜로니 레이저를 지켜야 한다는 점이다. 적의 수가 매우 많기 때문에 소모전이 되기 쉬우므로, 함대 내에 있는 모든 유니트를 꺼내어 콜로니를 지키자.



▲ 시로코는 하만만을 공격한다

■주의해야 할 유니트



▲ 위력 99999를 자랑하는 콜로니 레이저

두말할 것도 없이 콜로니 레이저를 조심해야 한다. HP는 80000에 위력은 99999로, 한마디로 레이저가 지나간 자리는 재가 되어 버린다는 뜻이다. 보너스 스테이지에서는 로자미아의 사이코 건담MkⅡ를 주의하자. 사정 거리가 8이나 되는 리플렉터를 장비하고 있다.

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서는 제리드가 모함을 타고 등장하기 때문에 그의 바이아란을 포획할 수 있다. 더불더 그 전함에는 바잠도 함께 타고 있으므로 함께 포획하자.

제 30화 페즌의 반란

출격 그룹	2
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

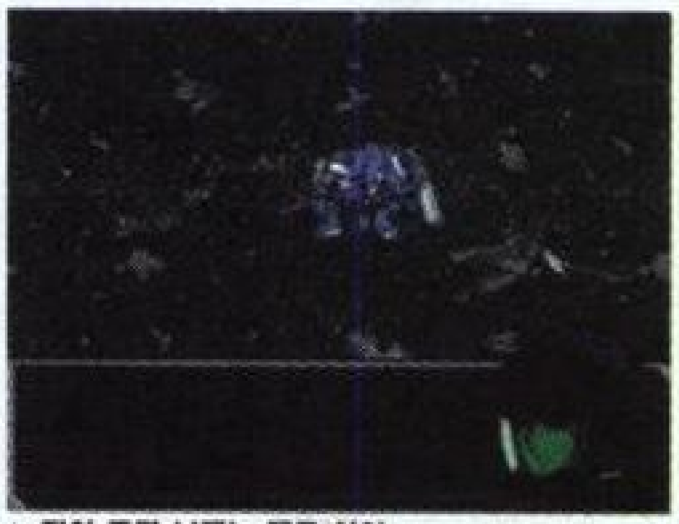
이벤트 보너스 발생 조건
1. 루츠(ルーツ)가 SOL을 파괴

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 10턴 이내에 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

이제 Z건담의 스토리는 끝나고 건담 센티넬의 시대로 들어오게 된다. 적은 두 번째 맵과 세 번째 맵에 상당수 배치되어 있다. 특별히 턴 제한은 없으므로 오리지널 부대와 함께 천천히 파괴하면서 진행하자. S건담에 타고 있는 루츠가 세 번째 맵 중앙에 위치한 SOL을 파괴하면 이벤트 보너스가 생긴다.



▲ 적의 주력 부대는 제크 아인

■보너스 스테이지

10턴 이내에 적을 모두 파괴해야 하는 스테이지다. 그러나 맵이 모두 4개로 구성되어 있어서, 맵 이동을 하는 데에만 3턴이 소모된다. 적 함대는 사방으로 퍼져서 도망을 다니므로 아군도 전력을 분산하여 신속히 적을 처리할 것. 턴이 모자랄 때에는 적 함만 파괴하여 에너지를 아껴야 한다. 모함에 들어갔다 다시 나오는 데에만 2턴이 소모되기 때문이다.



▲ 함대만 노리자

■주의해야 할 유니트

이번 스테이지에서 특별히 주의할 유니트는 등장하지 않는다. 대부분 바잠과 제크 아인만이 등장하는데 경험치를 상당히 많이 주므로 오리지널 부대를 육성하는데 많은 도움이 될 것이다.

■WANNA MECHANIC

루츠의 S건담 부스터형을 ACE로 만들 수 있다. 특히 이번 스테이지에 등장하는 적들은 경험치를 많이 주기 때문에 쉽게 레벨을 올릴 수 있을 것이다. 오리지널 부대도 이번 스테이지에서 충분히 레벨을 올려 두자. 보너스 스테이지에서는 제크 아인을 포획할 수 있다.



▲ S건담을 ACE로

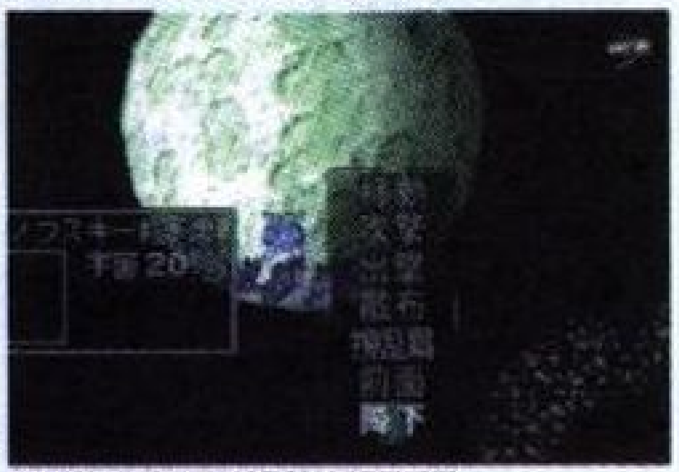
제 31화 에어즈의 공방

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

■미션

브레이브의 건담MkⅤ가 등장하여 달로 도망 중이다. 이번 스테이지의 목적은 턴 수에 제한 없이 적을 전멸시키는 것이므로 많은 경험치를 얻을 수 있는 장소이다. 달로 내려가기 위해서는 모함이 달에 도착해야 한다. 달 주위에는 누벨짐만 있으므로 간단하게 처리하고 내려갈 수 있다. 그러나 문제는 여기에서 발생한다. 달에서 지면으로 내려갈 때, 어디로 떨어질지 모르기 때문에 전력이 분산될 수도 있다.


▲ 강하 커맨드를 이용하여 내려가자



▲ 어디로 떨어질지 모른다

■주의해야 할 유니트

이번 스테이지에서도 특별히 주의할 유니트는 등장하지 않는다. 대부분 제크 아인이 등장하는데 큰 위력은 없으므로 쉽게 클리어할 수 있는 스테이지다. 브레이브의 건담MkⅤ 정도가 위협적이지만 같은 판넬기체로 처리하자.

■WANNA MECHANIC


▲ 다양한 제크 아인이 등장한다

우주에서는 누벨짐Ⅲ(ヌーベルジムⅢ), EWAC네로(ネロ)를 포획할 수 있고, 달 표면에서는 제크 아인 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ를 포획할 수 있다

제 32화
어스 · 라이트

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
이벤트 보너스 발생 조건
1. 료(リョウ)가 그와레이(グワレイ)를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

오리지널 부대는 한 부대가 출전할 수 있으며, 화면 북쪽에 위치하게 된다. 료가 탄 페가서스Ⅱ는 중앙에 위치하고 있는데, 일단 오리지널 부대와 합류하기 위해 위로 이동시키자. 그러면 그와레이가 따라오면서 가자E를 잔뜩 내려놓는다. 료의 S건담으로 그와레이를 격파하면 보너스 스테이지로 가게된다.



▲ 가자E만 잔뜩 싣고 있는 그와레이



▲ 료로 처리하자

■보너스 스테이지

두 번째 맵에 있는 아군 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음, 화면 오른쪽 중앙으로 이동시키자. 그리고 첫 번째 맵에 있는 페가서스와 료를 두 번째 맵으로 이동시켜서 오리지널 부대와 합류하자. 페가서스의 리더기로 조디 · 악을 공격하면 무비 화면으로 이어진다. 그 후 료가 조디 · 악을 공격하면 조디 · 악은 두 개로 나뉘며 조안(ソアン)으로 바뀐다.


▲ 한줌의 재가되어 버리는 네로

■주의해야 할 유니트

토슈=크레이(トッシュ=クレイ)가 타고 있는 조디 · 악(ゾディ・アック)은 거의 전함급 유니트이다. 맵 병기인 대형 메가 입자포는 공격력이 9000으로 웬만한 기체는 한방에 터진다.



▲ 전함만한 조디 · 악

■WANNA MECHANIC

이번에도 제크 아인 시리즈와 함께 제크 · 츠바이(ゼク・ツヴァイ)를 포획할 수 있다. 이로써 제크 시리즈의 완성이다.

제 33화
샹그리라의 소년

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
패배 조건
1. 슈도의 격파
이벤트 보너스 발생 조건
1. 마슈마(マシュマー)를 격파

보너스 스테이지1의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아가마의 격침

이벤트 보너스2의 발생 조건
1. 아가마가 해치에 도착

보너스 스테이지2의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이제는 ZZ건담의 시대로 넘어왔다. 게임 초기에는 쥬도가 탄 Z건담과 마슈마가 탄 가루스J만이 등장한다. 따라서 필연적으로 보너스 스테이지로 갈 수밖에 없다. Z건담의 빔 샤벨로 처리하자. 보너스 스테이지1도 간단하게 클리어할 수 있다. 브라이트의 아가마가 남쪽에 있는 해치에 접근하면 야잔과 게몬이 등장한다.


▲ 빔 샤벨을 날리는 쥬도



▲ 갑자기 입구를 막는 두 사람

■보너스 스테이지



▲ 이번엔 햄머·햄머를 타고 나오는 마슈마

첫 번째 맵에 마슈마와 아가마가 위치하고 있고, 두 번째 맵에는 아군의 본거지와 적 함대가 위치하고 있다. 멀리 떨어진 루의 코아 파이터-ZZ를 아가마에 태웠으면 두 번째 맵으로 이동시켜서 오리지널 부대와 합류하자. 적을 전멸하면 이번 스테이지는 클리어하게 된다.

■주의해야 할 유니트

보너스 스테이지1에서 등장하는 마슈마의 즈사에게는 맵 병기가 있으니 주의할 것. 그러나 에너지 소모량이 커서 한번밖에 사용할 수 없다. 오리지널 부대로 처리하자.

■WANNA MECHANIC

액시스 유니트를 만드는데 필요한 가자D와 가루스J, R-쟈쟈를 포획할 수 있다.

제 34화
리나가 사라졌다

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 라비언 로즈(ラビアンローズ)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 쥬도가 캬라(キャラ) 탑승의 엔도라를 격침(맵병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 6턴 이내에 사다란(サダラーン)을 격침(맵 병기 불가)

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지는 본거지가 없기 때문에 인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 선정해 주어야 한다. 그 위치는 첫 번째 맵의 왼쪽 하단에 놓는 것이 좋다. 그래서 두 번째 맵에 있는 아가마도 이동시켜서 중앙에 있는 적의 두 함대를 함께 상대하자. 몰려 있는 라비언 로즈는 주력 부대가 도착할 때까지 맵 이동으로 엔도라의 공격을 피할 수 있다. 엔도라를 파괴하면 엘비 플이 등장한다. 그녀를 파괴하면 미션 클리어.


▲ 맵 이동으로 위기를 모면


▲ 쥬도로 엔도라를 파괴하라

■보너스 스테이지

하만=칸의 사다란은 두 번째 맵에 있다. 사다란 이외에도 6대의 전함과 그 속에 타고 있는 유니트들이 상당히 많기 때문에 공격할 때에는 에너지를 염두해 두어야 한다. 오리지널 부대와 함께 아가마를 이동시켜서 6턴 이내에 사다란을 파괴하자.

■주의해야 할 유니트

라칸의 드라이센, 그레미의 바우, 엘비 플의 큐베레이는 모두 강력한 기체이면서 초강기 상태로 되어 있다. 즉, 빔 샤벨 공격을 받으면 크리티컬이 반드시 나오기 때문에 한방에 터질 수도 있다. 반드시 원거리 공격으로 근력을 낮춘 다음 공격하자.


▲ 크리티컬 공격에는 주의!

■WANNA MECHANIC

액시스의 거의 모든 유니트가 등장한다. 가루스J는 물론, 즈사, 가 조움 등을 포획할 수 있다. 만약 포획했던 브라우브로를 개발하여 엘메스로 만들었다면 아군도 큐베레이를 생산하게 된다.

제 35화
불타는 지구

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

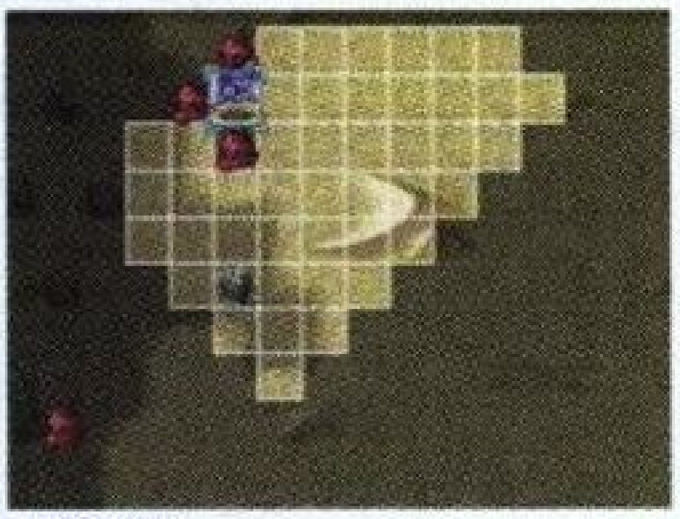
승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 루의 격파
2. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 쥬도가 론멜(ロンメル)을 격파(맵 병기 불가)

■미션

화면 위쪽에 루가 데저트 자크에게 둘러싸여 있다. 탈출하기 위해서는 Z건담으로 변형하여 오른쪽이나 왼쪽에 있는 데저트 자크에게 빔 사벨로 공격한 다음, 부서지면 웨이브 라이더로 탈출하자. 이곳은 지형이 사막이라 이동이 쉽지 않다. 변형 기체는 비행 형태로 바꾸어 이동하면 수월하게 움직일 수 있다. 쥬도가 론멜을 파괴하면 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 탈출 성공!

■보너스 스테이지

적은 화면 중앙에 밀집되어 있다. 일단 하이 메가 입자포를 발사한 브라이트의 아가마는 아군 본거지 쪽으로 피신시키고, 오리지널 부대와 쥬도 팀을 중앙으로 이동시키자. 공중에 있는 드라이센 부대는 하야토의 아우도무라 부대로 처리하고, 수중에 있는 카플은 곧 지상으로 올라오므로 일부러 움직일 필요는 없다.



▲ 적은 중앙에 집중되어 있다

■주의해야 할 유니트

론멜의 드와지(ドワッジ)는 높은 위력은 없지만 초강기 상태에 육상 A의 능력을 갖고 있어서 이동력이 높다. 섣불리 비행 형태로 접근하지 말자.

■WANNA MECHANIC

드와지와 데저트 자크, 가루스J, 즈사와 수중형 유니트인 카플(カプール)을 포획할 수 있다. 그다지 쓸모 있는 유니트들은 아니니, 없는 유니트만 포획하고 나머지는 경험치를 위해 파괴하자.



▲ 카플은 턴에이 건담을 만들 때 필요하다

제 36화
더블린의 오후

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아가마의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 쥬도가 아리아스(アリアス)를 격파(맵 병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 전 운송기의 격추
2. 아군 본거지 점령

■미션

아가마는 그 위치에서 움직일 수 없으며 에너지가 없기 때문에 하이 메가 입자포도 사용할 수 없다. 오리지널 부대는 하늘에 위치하고 있는데 밑에는 적이 가로막고 있어서 내려갈 수도 없다. 일단 오리지널 부대를 5칸 위로 옮기고, 각각 동쪽, 서쪽, 남쪽으로 강한 유니트를 내려보내자. 이러면 일단 방어는 될 것이다. 아리아스의 바우는 곧 지상으로 내려와서 아가마를 공격해 온다.



▲ 첫 턴에 이렇게 방어진형을 구축하자

■보너스 스테이지

3대의 운송기가 등장하며, 모두 터지면 패배하게 되는 스테이지이다. 첫 턴에는 움직이지 말고 적이 다가오면 하늘로 상승하여 공격을 피하자. 적은 SFS를 타고 있기 때문에 하늘로 올라올 수 있지만, 이번에는 반대로 지상으로 내려오면 된다. 공중에서는 하야토의 아우도무라로 보호할 것. 운송기 3대중 적어도 한 대만 살아 남아도 되므로 플레이어 부대와 쥬도 팀으로 적을 신속히 처리해야 한다. 그리고 특이하게 플레이어 부대는 우주에서 출격하게 된다. 우주에도 적이 있으니 모두 처리하고 지구로 낙하하여 아가마를 돕자. 적은 몰려다니니, 쥬도의 ZZ건담에 있는 하이퍼 메가 캐논을 이용하면 한방에 처리할 수 있다. 우주에 있는 콜로니를 파괴하면 엔도라Ⅱ는 퇴각한다.



▲ 한방에 통한다

■주의해야 할 유니트

이번 스테이지에서는 대부분 SFS에 타고 있는 가루스J와 드라이센이 등장한다. 문제는 유니트가 SFS에 타게 되면 공중 능력을 갖게 되어, 아군이 지상에 있다면 빔



▲ 지상도 공격하는 가루스J의 암편치

사벨로는 공격을 할 수 없게 된다. 즉, 근접 공격시 적은 아군을 공격할 수 있으나, 아군은 고작 발칸으로 밖에 공격할 수 없다는 말이다. 게다가 가루스J와 드라이센은 위력도 강력하여 어느 정도 아군의 피해를 감수해야 할 것이다.

■WANNA MECHANIC

마슈마·제로가 탑승하고 있는 엔도라Ⅱ(エンドラⅡ)에는 바우가 실려 있으며, 다른 전함에도 가루스J와 즈사가 탑재되어 있다. 강력한 유니트이니 잊지 말고 포획하자.

제 37화 전사(戰士), 다시

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아가마의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 쥬도가 프르츠(プルツ)를 격파(맵 병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지에서는 한 부대만 출격할 수 있다. 인터 미션에서 오리지널 부대를 왼쪽에 위치하게 하고, 중앙에 고립되어 있는 넬·아가마를 왼쪽으로 옮겨서 아군의 오리지널 부대와 합류시키자. 적들은 아군을 무시한 채 철저히 넬·아가마만을 노린다. 적군의 2턴 째에 프르츠의 큐베레이 MkⅡ가 등장하므로 쥬도로 처리하자.



▲ 쥬도를 노리고 공격해 오는 프르츠

■보너스 스테이지

두 번째 맵 상단에는 하만의 부대가, 첫 번째 맵 하단에는 그레미의 부대가 위치하고 있다. 오리지널 부대로 아군 본거지를 향해 내려오는 하만의 전함을 처리하고 넬·아가마는 라비안 로즈와 함께 전장에 휘말리지 않도록 도망다니자. 그건 넬·아가마의 전력이 강하지 않기 때문이다. 그리고 라비안 로즈가 퀸 만사의 공격을 받으면 퀘스트 무비가 발생한다.

■주의해야 할 유니트

보너스 스테이지에서는 주의해야 할 유니트가 대거 등장한다. 프르츠의 퀸 만사, 라칸의 드벤울프 부대, 양산형 큐베레이 부대, 하만의 큐베레이, 카라-슨의 게마르크 등등. 모두 잔뜩 독이 올라 있는지 초강기 상태이다.

■WANNA MECHANIC

가자D, 가·조움, 가루즈J, 즈사, 바우, 드라이센을 포획할 수 있다. 하지만 살기에 급급한 이번 스테이지에서 포획까지 하기란 쉬운 일은 아닐 것이다.

제 38화 하늘에 불을 뿜어내는 것

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 천녹(天鹿)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 샤아를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지부터는 역습의 샤아 편이다. 가장 먼저 해야 할 일은 인터 미션에서 전함을 바꾸는 일이다. 신형함인 라·카이람(ラ·カイラム)은 기체를 12 유니트나 운송할 수 있기 때문에 반드시 바꾸어 들어와야 한다. 여객선 천녹은 화면 중앙에 위치하고 있으며, 적은 화면 위, 아래로 배치되어 있다. 일단 천녹을 첫 번째 맵으로 이동시키고 오리지널 부대와 브라이트의 라·카이람으로 보호하자. 아므로와 케라도 첫 번째 맵으로 옮겨서 적이 올라오는 것을 기다렸다가 일거에 파괴하자. 아므로로 샤아를 파괴하면 보너스 스테이지로 가게 된다.

■보너스 스테이지

적의 수는 미션과 비슷하지만 문제는 아군 함대의 HP가 모두 1/3밖에 없는데다 포위 당한 상태이기 때문에 매우 어려운 상황이다. 첫 번째 맵에 위치한 아군의 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음 중앙에 위치한 적의 함대를 공격하자. 그러면 두 번째 맵에 있는 라·카이람 부대의 부담을 덜어 줄 수 있을 것이다. 그리고 브라이트의 라·카이람 부대는 화면 왼쪽으로 이동시켜서 집중 포화를 벗어날 수 있도록 하자.

■주의해야 할 유니트

샤아의 사자비(サザビー)와 귀네이의 야크트·도가(ヤクト·ドーガ)는 요주의 1순위 기체이다. 특히 샤아는 랭크가 총사로 사격치 33에 격투치 33, 회피율 27, 그리고 뉴 타입 레벨은 9가 되기 때문에 공격할 때에는 조심해야 한다.

■WANNA MECHANIC

1순위로 얻어야 하는 기체는 제건(ジェガン)이다. 바로 이 제건을 통해서 F91이나 V건담을 만들 수 있다. 또한 적함대에게서 기라·도가를 회수할 수 있다. 이 기체도 조합을 통해 다양한 기체를 만들 수 있으므로 반드시 회수할 것.

제 39화 불쾌한 기억과 함께

출격 그룹	2
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

■미션

이번 스테이지는 적군을 모두 물리쳐야만 클리어하게 된다. 보너스 스테이지도 없

고 적들도 화끈하게 공격해 온다. 샤아의 사자비와 아므로의 뉴건담이 전투에 들어가면 퀘스트 무비가 나오게 된다. 적들도 밀집 대형으로 있지만, 아군도 라·카이람과 함께 오리지널 부대도 함께 모여 있기 때문에 어렵지만은 않을 것이다. 그리고 네 번째 맵에 있는 적들은 세대의 아군 전함이 파괴되면 첫 번째 맵으로 온다. 이때 핵탄두 미사일을 사용하므로 주의할 것.

■주의해야 할 유니트

샤아의 사자비는 아므로만을 노리므로 크게 걱정하지 않아도 된다. 다만, 규네이의 야크트 도가와 쿠에스의 알파·아질은 메가 입자포 공격이 무서우므로 접근전으로 승부하자.



▲ 쿠에스의 알파·아질

■WANNA MECHANIC

38화에서 얻은 기라·도가를 판넬이 있는 기체와 합성하면 사이코뮤 시험형을 만들 수 있으며, 또한 게마르크와 합성하면 사자비를 얻을 수 있다.

제 40화 이상과 건국

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 건탱크R44의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 건탱크R44가 우주항에 도달

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 레어리(レアリー)의 격파
2. 아군 본거지 점령

■미션

역습의 샤아 시대는 끝나고 이제는 건담 F91의 시대로 들어오게 된다. 콜로니 안의 상황은 매우 좋지 않다. 유니트의 이동력이 매우 낮은 데다가 적의 숫자가 아군에 비해 압도적으로 많다. 그러나 콜로니 입구에 있는 적들은 움직이지 않으니 그 밑에 있는 적만 처리하면 일단 안심할 수 있다. 이 사이에 사라미스 함과 오리지널 부대는 우주에 있는 적을 처리한 다음 시북을 도우러 콜로니로 내려가자.

■보너스 스테이지

콜로니 안에는 시북 팀이, 우주에는 오리지널 부대가 각각 출전하게 된다. 콜로니 안에서는 적의 움직임이 둔하기 때문에 먼저 오른쪽에 있는 안나마리를 처리하고 후에 드렐의 공격을 기다리자.

■주의해야 할 유니트

드렐=로나(ドレル=ロナ)의 벨가·다라스(ベルガ·ダラス)는 공중 지형 적응이 C이기 때문에 속도가 빠르며 공격력도 무시 못한다. 시북이 처리할 것.

■WANNA MECHANIC

전 전함을 파괴하면 데난·존(デナン·ゾン)과 데난·게(デナン·ゲ)를 포획할 수 있다. 한 부대만 출전할 수 있으므로 전함에 여유 공간이 있어야 포획이 가능할 것이다.

제 41화 철가면

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 시북이 베라(ベラ)와 대결(맵 병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적군 본거지 점령

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지는 공중 맵 밖에 없다. 따라서 오리지널 부대의 유니트 중 하늘을 날 수 없는 유니트에게는 SFS가 반드시 필요하다. 화면 상단과 우측 하단에 각각 적의 편대가 있으며, 아군은 우측 상단에 오리지널 부대가, 화면 하단에 시북 팀이 있다. 적은 이동 속도가 느리니, 아군을 모두 화면 중앙으로 모은 다음 다가오는 적을 하나씩 파괴하자. 시북과 세실리(베라)가 전투에 들어가면, 세실리는 전투에서 이탈한다.



▲ 시북을 위해 MS에 탔다는 세실리

■보너스 스테이지

오리지널 부대와 시북 팀이 콜로니 밖으로 나가기 위해서는 콜로니 안에 설치된 버그(バグ)를 파괴해야 한다. 버그의 HP는 8200으로 판넬 한방이면 처리할 수 있다. 그리고 우주로 나가서 라·게스타 함과 합류하여 적을 전멸시키면 스테이지를 클리어할 수 있다.

■주의해야 할 유니트

자비네=샬의 벨가·기로스는 I필드가 장착되어 있기 때문에 빔공격을 막아낸다. 따라서 접근전이나 판넬로 처리하자.

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서는 데난·게, 데난·존 이외에도 벨가·기로스와 벨가·다라스를 포획할 수 있다. 이 유니트들을 제간과 합성하면 쟈베린을 얻을 수 있고, 쟈베린과 건담 등을 합성하면 건이지가 나오게 된다. 이 건이지를 개발하면 V건담이 등장한다.

제 42화 하얀 모빌 슈츠

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 웃소(ウッソ)의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 가리(ガリ)를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 캐미온(カミオン)의 격침

■미션

미션에서는 웃소의 샤코와 마베트의 코아·파이터 V만 등장한다. 적은 가리의 조로(ゾロ) 뿐. 조로는 접근 무기가 없으며, 샤코는 공중 능력 B의 MS이므로 접근전으로 처리하자. 마베트는 지휘 범위에서 벗어나 있으므로 카미온(カミオン)을 이동시켜서 지휘범위 안에 넣자.

■보너스 스테이지

보너스 스테이지에 등장하는 적은 모두 조로 뿐이다. 오리지널 부대를 위로 옮겨서 카미온을 보호하면 일단 패배하는 일은 없을 것이다. 적은 주로 공중에 있다가 지상으로 내려오기 때문에 아군에게 먼저 공격할 기회를 준다. 판넬 기체로 처리하자.

■주의해야 할 유니트

매우 단조로운 스테이지로 크게 위험한 유니트는 등장하지 않는다. 단지 적의 지형 특성이 공중이라 빔 사벨 공격을 사용할 수 없으므로, 판넬 기체나 SFS에 기체를 태워 공격하자.

■WANNA MECHANIC

적에게 함대가 등장하지 않기 때문에 포획할 수 있는 유니트는 없다. 아군의 경험치 육성에 힘쓸 것.

제 43화
지브랄탈 공방

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 운송기의 격추

이벤트 보너스 발생 조건
1. 톰리아트(トムリアット)대의 잔스칼 병과 헤렌(ヘレン)이 전투

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 셔틀의 격침
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

화면 중앙에 로베르토의 운송기가 위치하고 있고, 그 주위에 건이지 팀이 배치되어 있다. 적은 지상에 캐논 부대가, 하늘에는 톰리아트 대가 있다. 오리지널 부대의 위치는 남서쪽과 북동쪽에 놓을 수 있는데, 둘 다 비슷한 거리에 있으므로 아무 곳에나 배치하자. 적은 운송기를 파괴하기 위해 중앙으로 이동하므로 오리지널 부대도 중앙으로 보내어 운송기를 보호하자. 건이지에 탑승하고 있는 헤렌이 톰리아트와 전투를 벌이면 이벤트 보너스가 발생한다. 그리고 헤렌은 톰리아트를 향해 돌진하고, 파괴된다.

■보너스 스테이지

화면 왼쪽으로 셔틀이 있고, 바로 위에 적이 위치하고 있기 때문에 오리지널 부대를 빨리 이곳으로 보내 방어를 해야 한다. 그리고 오른쪽에 위치한 V건담 팀은 육지로 이동시켜서 셔틀과 본거지를 보호하자. 멧메도사가 셔틀장 부근에서 건이지를 공격해오면 퀘스트 무비를 볼 수 있다.



▲ 셔틀장에 매달린 건이지

■주의해야 할 유니트

크완=리(クワン=リ)의 멧메도사(メッメドーサ), 메첼의 리칼(リカル) 정도가 적중에서는 그나마 강력하지만 오리지널 부대에 당할 수는 없을 것이다.

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서도 포획할 수 있는 유니트는 등장하지 않는다. 건이지나 건담 F90을 레벨 업하는데 주력하자.

제 44화
전략 위성을 부셔라

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 린 호스(リーンホース)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 웃소가 크로노클을 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

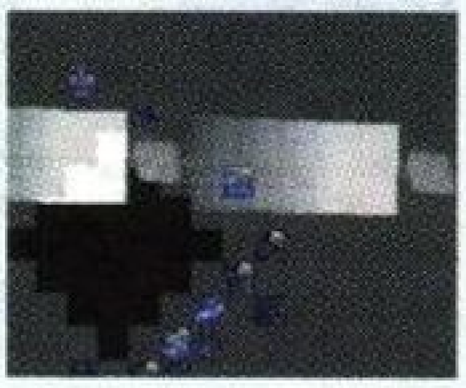
패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

적은 첫 번째 맵에 집중되어 있고, 린 호스 또한 첫 번째 맵에 있다. 그러므로 오리지널 부대의 배치는 첫 번째 맵에 하도록 하자. 그리고 두 번째 맵에 있는 V건담 팀을 내려서 함께 적의 공격을 방어하자.

■보너스 스테이지

적은 첫 번째 맵 북쪽에 위치하고 있으며, 핵탄두 4발을 갖고 등장한다. 이 핵탄두를 파괴하면 주위 3칸 이내에 있는 모든 유니트(아군이나 적군에 상관없이)는 흔적 없이 사라지므로, 핵탄두를 파괴할 때에는 장거리 공격을 사용하자.



핵탄두는 3칸의 공격 범위를 갖고 있다 ▶

■주의해야 할 유니트

이번 스테이지에서는 조로앗(ゾロアット)이 등장하는데 공격력이나 방어력은 그다지 높지 않다. 그러나 빔스트링스라는 무기는 전격계 무기로 항상 4000의 데미지를 주며 명중률도 높기 때문에 강한 유니트라 할 지라도 포위되면 그냥 즉사한다. 원거리에서 판넬로 격추시키거나, GP-3D 등의 강력한 병기로 한번에 처리하자.

■WANNA MECHANIC

적 함대에게서 조로앗과 갓 월드(ゴッドワルド)의 아비골(アビゴル)을 포획할 수 있다.

제 45화
적함과 적지로

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 린호스Jr의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 웃소가 타시로를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

두 부대의 오리지널 부대를 출전시킬 수 있으며, 그 위치는 오른쪽 위, 아래로 배치하는 것이 좋다. 오른쪽 아래에 배치된 오리지널 부대는 두 번째 맵으로 이동하여 린호스 팀을 돕고, 오른쪽 위에 배치된 두 번째 부대는 적의 뒤를 공격하자. 물론 이 두 번째 부대는 속도와 화력을 동시에 갖춘 팀으로 구성해야 한다. 웃소가 타시로를 격파하면 타시로와 함께 웃소도 사라진다.

■보너스 스테이지

상당히 많은 숫자의 적이 등장한다. 두 번째 맵에서 출전하는 오리지널 부대를 중앙으로 옮기고, 중앙에 위치한 적을 최소한 2턴 내에 처리한다. 그리고 첫 번째 맵에 있는 리혼스Jr 팀을 두 번째 맵으로 옮기면, 오른쪽 하단부에 위치한 또 다른 적의 무리가 따라온다. 중앙을 이미 점령한 오리지널 부대와 함께 모두 파괴하자. 모두 정리된 다음 콜로니로 들어가서 웃소를 도우면 된다.

■주의해야 할 유니트

콘티오(コンティオ) 부대를 조심해야 한다. 판넬에 준하는 사정 거리 7의 쇼트 크로를 장비하고 있으며 공격력과 방어력도 높기 때문이다.

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서도 조로앗이 엄청나게 등장한다. 자금에 여유가 없다면 전함에 쓸어 담아서 팔자. 또한 보너스 스테이지에서는 샤이탄, 콘티오 등을 포획할 수 있다.

제 46화
모토라드 발진

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

아군의 오리지널 부대는 두 번째 맵에 위치한 본거지에서 발진하게 된다. 본거지 바로 앞에 사라미스함이 3대 있으니 이를 처리하고 달로 향하자. 달 표면 하단에 V건담 팀이 위치하고 있으며, 바로 그 위에 게도라프 3인조가 있다. 린 호스Jr.에 탑재되어 있는 유니트로 처리하고 북쪽에 있는 함대들은 오리지널 부대가 오면 함께 파괴할 것.

■주의해야 할 유니트

카테지나, 루베, 고즈가 타고 있는 게도라프(ゲドラフ)는 SFS에 타고 있기 때문에 지형 대응이 모두 A인 기체로, 3인조의 차륜전에 당하면 매우 힘들어 진다. 또 게도라프를 파괴했다 하더라도 그것은 SFS만 부서진 것으로 한번 더 파괴해야 한다. 절대 혼자 고립되지 않도록 이동에 주의하자.

■WANNA MECHANIC

적 함대에게서 콘티오, 혜비건, 리그·샤코, 게도라프 등을 회수할 수 있다.

제 47화
거대 롤러 작전

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 오데로(オデロ)가 고즈(ゴズ)를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

오리지널 부대는 강속이나 지상에 배치할 수 있다. 그러나 오리지널 부대를 강속에 배치할 필요는 없다. 오데로를 따라서 지상으로 올라오기 때문이다. 오리지널 부대와 함께 V건담 팀은 남쪽에 위치하고 있다. 일단 강변의 전함만을 노려서 강속에 있는 오데로를 지상으로 부상시키자. 그러면 고즈와 강속에 있던 3대의 함대가 오데로를 따라서 올라온다. 오리지널 부대로 함정을 격파하고, 오데로는 고즈를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.

■보너스 스테이지

이번에는 브루켄그(ブルッケング)를 타고 나오는 루베 아가씨. 적의 전력은 남쪽에 밀집되어 있으며, 북쪽을 향해 온다. 아군 역시 북쪽에 있는 본거지를 중심으로 V건담 팀과 오리지널 부대의 전력을 모을 수 있다. 적의 병력은 많아도 확실히 뛰어난 기체가 없기 때문에 그다지 밀리지 않고 처리할 수 있을 것이다.

■주의해야 할 유니트

계속해서 등장하는 루베(ルペ)는 다양한 유니트를 타고 등장한다. 루베의 능력치는 그다지 높지 않지만 두 번을 파괴해야 하기 때문에 까다로운 상대이다.

■WANNA MECHANIC

갈게이유, 게도라프, 리그·샤코 등을 포획할 수 있다. 상당히 많은 숫자의 유니트가 등장하니 포획하여 자금으로 활용하자.

제 48화
북해를 불로 물들이며

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 오데로의 격파

■미션

이번 스테이지가 약간 골치 아프다. 왜냐하면 아군을 배치할 수 있는 위치가 수중이어서 수중형 전함을 구입한 다음 유니트의 배치를 다시 해주어야 하기 때문이다. 유니트 역시 수중형 유니트나 적어도 수중 대응이 C이상인 유니트를 배치해야 한다. 오리지널 부대로 남동쪽과 북서쪽에 위치한 적의 수중 유니트를 처리하자. 오데로의 건이지가 격파되면 게임은 끝나게 된다. 유니트가 물 속에 있을 때에는 라이플 공격이 통하지 않으므로 위험하면 수중으로 들어가자.

■주의해야 할 유니트

렌다의 도무토리아(ドムットリア)는

ACE기체로 오데로에겐 매우 위협적인 존재다. 게다가 변형 기체이기 때문에 신속하게 접근해 온다. 남쪽으로 이동하여 V건담팀과 합류하자.

■WANNA MECHANIC

조리디아(ゾリディア)만 얻을 수 있다. 매우 까다로운 맵이기 때문에 적의 전함을 노릴 수 밖에 없다.

제 49화 선혈은 빛의 소용돌이로

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 옷소가 루페를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

모두 2부대의 오리지널 부대가 출전하게 된다. 위치는 세 곳에 지정할 수 있는데, 두 번째 맵에 모두 배치하는 것이 좋다. 전력을 모을 수 있기 때문이다. 다음 스테이지가 마지막이기 때문에 더 이상 시간을 끌 필요는 없다. 첫 번째 맵에 있는 4척의 전함을 부수는 방법에는 두 가지가 있다. 첫 번째는 두 번째 맵에서 올라 올 위치를 미리 막아 두고, 두 번째 맵에 있는 적을 처리한 다음 올려 보내서 파괴하는 방법이다. 두 번째는 아예 속공으로 오리지널 한 부대를 보내서 전함만 파괴하는 방법이다. NT레벨이 높은 파일럿과 패널 기체가 많다면 두 번째 방법을 권한다. 옷소가 부르켄그(ブルッケング)에 타고 있는 루페를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.

■보너스 스테이지

미션과 비슷한 상황이지만, 린호스Jr.만 따로 떨어져 있기 때문에 위험한 상황이다. 모든 전함을 첫 번째 맵에 위치한 아군의 본거지로 이동시켜서 다가오는 적 전함을 파괴하자.

■주의해야 할 유니트

빌케나우(ビルケナウ)에 타고있는 알페오=비비니덴(アルベオ=ビビニーデン)을 주의해야 한다. 그는 초강기 상태로 반드시 크리티컬 공격을 사용하니 섣불리 접근하여 공격하지 말고, 원거리에서 패널 등으로 기력을 낮춘 다음 공격하자.

■WANNA MECHANIC

등장하는 적은 47화와 동일하다. 모두 돈이 되므로 반드시 회수하자.

제 50화 천사들의 승천

출격 그룹	3
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 옷소가 타시로를 격파(MAP병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

적군은 아군의 본거지 바로 앞에 6대의 함대가 대기하고 있으니 오리지널 부대를 출격시킬 때에는 적의 포격에 당하지 않을 만큼 하기 바란다. 마지막 스테이지이니 경험치고, 돈이고 아무 의미가 없다. 이번 스테이지의 적들은 도망가기 바쁘다. 화면 왼쪽 아래로 이동한 다음 두 번째 맵으로 이동하니 적의 전함만 쓰러뜨리자. 단, 타시로를 옷소로 격파해야 이벤트 보너스 스테이지로 갈 수 있다. 주의할 점은 옷소가 탄 화이트 아크(ホワイトアーク) 함이 화면 아래쪽으로 이동하면 갑자기 적의 유니트가 등장하여 공격해 온다. 그러니 화이트 아크 함의 HP는 항상 채워두자.

■보너스 스테이지

드디어 이번 보너스 스테이지만 깨면 엔딩이 여러분을 맞이할 것이다. 적은 대부분 두 번째 맵에 위치하고 있으며, 아군은 본거지와 함께 첫 번째 맵 하단부에 위치하고 있다. 반 이상의 적은 초강기 상태로 판넬로 적의 기력을 낮춘 다음 공격하자. 지구 대기권으로 도망친 적들은 V건담팀-화이트 아크(ホワイトアーク), 잔다르크(ジャンヌダルク), 린호스Jr.(リーンホースJr)-으로 처리하자. 이 함정 안에 들어가 있는 유니트들은 모두 공중 대응을 갖고 있어서 지구 대기권에서도 출격할 수 있다. 지구의 대기권으로 들어간 엔젤·하이로우 근처에 있는 카테지나=루스(カテジナ=ルース)의 고트라탄(ゴッラタン)과 전투를 벌이면 퀘스트 무비를 볼 수 있다. 그리고 고트라탄과 엔젤·하이로우는 파괴된다.

■주의해야 할 유니트

엔젤·하이로우(エンジェル·ハイロゥ)의 사이코웨이브를 조심해야 한다. 이 공격은 일정 범위 안에 있는 아군에게 직접적인 피해를 주는 것이 아니라 기력을 약기나 혼란으로 만들어 버리기 때문에 매우 까다로운 공격이다.

■WANNA MECHANIC

만약 38화에서 재건을 얻고 나서 꾸준히 개발을 했다면 샤이닝 건담을 얻을 수 있을 것이다. 이 기체는 거의 사기 기체로 에너지 소비가 0이다. 즉 무한대로 공격할 수 있다는 말이다. 궁극(?)의 기체라 후반 스테이지에 등장하지만 매우 강력한 기체이다.

이제 모든 이야기는 끝났다. 하지만 애써 얻은 샤이닝 건담을 조합해 보면 ∀(턴에이)건담, 건담 로즈, 건담 막스터, 건담 슈피겔, 하로 등을 얻을 수 있다. 엔딩을 보고 게임 스타트를 다시 누르면 SITUATION QUEST MODE라고 나올 것이다. 이것은 스테이지를 골라서 플레이할 수 있는 것으로 이제는 유니트 100%에 도전하는 것이 여러분에게 부여된 사명이다.



▲ 수많은 성우들이 등장한 작품이다



◀ 총 턴수와 프로필 모드의 완성도가 표시된다



이것이 바로 초월 이식의 진수

소울칼리버

Dreamcast

장르: 격투액션
제작사: 남코
발매일: 8월 5일(발매중)
발매가: 5,800엔

그래픽	
조작감	
스토리	
사운드	
소장가치	

아케이드용 대전 액션 게임 「소울칼리버」가 DC용으로 300% 파워업해서 등장했다. 과연 DC로 「소울칼리버」를 즐기다 게임 센터의 소울칼리버를 본다면 무슨 생각이 들까. '당연히 아케이드의 게임이 가정용보다 뛰어나다' 라는 고정관념을 단번에 타파함과 동시에 DC의 부진을 만회하는데 일조를 하고 있는 대작 대전 액션 「소울칼리버」를 집중 공략한다.

공략 ⋯ 김신권, 김상근

게임 모드

DC용 「소울칼리버」에서는 기존의 대전만이 아닌 미션 배틀, 연습 모드 등 자잘하면서도 충실한 재미를 제공하고 있다. 거기 친구 없는 게이머! 자네도 혼자서 「소울칼리버」를 즐길 수 있다네.

아케이드(ARCADE)

기존의 아케이드용 「소울칼리버」의 게임 방식과 똑같은 방식. 컴과의 대전을 할 수 있고 난입을 통해 대인 대전을 즐길 수 있다.

대전 배틀(VS BATTLE)

대인 대전만을 위한 게임 모드로 2개의 컨트롤러가 있어야만 가능한 모드. 스타트 버튼을 누르면 다음과 같은 것을 설정할 수 있다.

HP HANDICAP

상대와의 에너지에 핸디캡을 주는 것으로 에너지 양을 80%~130%까지 조절할 수 있다.

OPTION

- **대전라운드 설정(FIGHT COUNT)**: 대전라운드를 1~5판 또는 ∞로 설정할 수 있다.
- **대전시간 설정(ROUND FIGHT)**: 대전시간을 한 라운드당 30~60 또는 ∞로 설정할 수 있다.
- **스테이지 선택(STAGE SELECTION)**: 대전시 도전자의 스테이지 선택 권한을 ON, OFF할 수 있다.
- **뉴트럴 가드(NEUTRAL GUARD)**: 레버 중립시 가드가 되는 뉴트럴 가드 기능을 ON, OFF할 수 있다.
- **배경음 볼륨(BGM VOLUME)**: 배경음의 볼륨을 0~15까지 조절할 수 있다.
- **컨트롤러 세팅(CONTROLLER SETTING)**: 스위치 배열을 조절할 수 있다. 보통 A SET으로 하는 것이 가장 무난하다. 또 진동팩이 있다면 사용 여부를 설정할 수 있다(VIBRATION ON, OFF).

팀 배틀(TEAM BATTLE)

승자승 방식의 팀 배틀을 즐길 수 있는 모드로 한 팀의 숫자를 1~8명으로 설정할 수 있다. 상대를 이기면 남은 시간에 따라 에너지의 회복 정도가 결정된다. 그러나 팀 배틀이 한번 끝나면 초기 화면으로 돌아간다는 버그 아닌 버그가 있어서 상당히 귀찮다. 옵션의 사용법은 VS BATTLE의 그것과 동일하다.

타임 어택(TIME ATTACK)

모든 스테이지를 얼마나 빠른 시간 안에 클리어하는지를 측정하는 모드. 클리어 타임에 따라 이름을 새길 수 있고, 포인트 획득을 할 수 있다.

서바이벌(SURVIVAL)

CPU를 상대로 얼마나 연승을 할 수 있나를 측정하는 모드. 쓰러뜨린 상대의 숫자에 따라 포인트 획득이 가능하다.

EX 서바이벌(EX SURVIVAL)

일반 서바이벌과는 약간 다른 한방 승부의 서바이벌. 상대의 어떤 공격을 맞건 한방에 승부가 결정된다. 긴장감 200%. 역시 쓰러뜨린 상대의 숫자에 따라 포인트 획득이 가능하다.

연습 모드(PRACTICE)

역대 대전 게임 사상 최강이 아닐까 싶을 정도로 잘 만들어진 연습 모드. 정말 세세한 것 하나 빠진 것이 없다. 세부 사항은 다음과 같다.

커맨드 리스트(COMMAND LIST)

선택한 캐릭터의 모든 기술이 나온 기술표를 볼 수 있다.

트레이닝 타입(TRAINING TYPE)

- **프리 스타일(FREE STYLE)**: CPU에게 원하는 행동을 시키고 그에 맞는 수련을 할 수 있다.
- **VS CPU**: CPU와의 대전으로 연습을 할 수 있다.
- **컨트롤러(CONTROLLER)**: 대전 상대를 나머지 컨트롤러로 움직일 수 있다.
- **프리 스타일 세팅(FREE STYLE SETTING)**: 프리 스타일 모드에서 CPU의 움직임을 정할 수 있다. 자세한 것은 다음과 같다.
- **서있기(STAND)**: 방어 안하기(NORMAL), 서서 방어(GUARD), 모두 방어(GUARD ALL)
- **앉기(CROUCH)**: 방어 안하기(NORMAL), 앉아서 방어(GUARD), 모두 방어(GUARD ALL)
- **다운(DOWN)**: 배가 위로(FACE UP), 등이 위로(FACE DOWN)
- **점프(JUMP)**: 위(UP), 앞 점프(FORWARD), 뒤 점프(BACKWARD)
- **8방향 이동(8WAY-RUN)**: 화면 안쪽(INSIDE STEP), 화면 바깥쪽(OUTSIDE STEP), 랜덤(RANDOM)
- **공격**: 횡베기(A-ATTACK), 종베기(B-ATTACK), 킥(KICK), 찌르기(STAB), 던지기(THROW)
- **가드 임팩트(GUARD IMPACT)**: 튕기기(REPEL), 흘리기(PARRY) CPU는 가드 임팩트를 한 후 단발성 반격을 한다. 이 때 그 공격을 튕기면 'BUST' 콤보가 생기기 시작한다. 가드 임팩트 연습을 하는데 도움이 될 듯.
- **CPU 설정(CPU SETTING)**: CPU의 난이도를 설정할 수 있는 곳. 세부 사항은 다음과 같다.
- **난이도(DIFFICULT LEVEL)**: EASY, MEDIUM, HARD, VERY HARD, ULTRA HARD로 바꿀 수 있다.
- **스테이지 레벨(STAGE LEVEL)**: 1~7, FINAL, 아케이드 모드에서 CPU 대전시 각 스테이지별 난이도를 적용하는 곳. 즉 난이도를 ULTRA HARD, 스테이지 레벨을 FINAL로 설정하면 극악의 난이도를 경험할 수 있다.
- **카운터 설정(COUNTER)**: 카운터 없음(NOTHING), 공격중 카운터(ATTACK), 런 카운터(RUN), 백 대시 카운터(BACK DASH). 각 카운터마다 히트시 다운여부, 데미지, 체공 시간 등에 차이가 있다.
- **커맨드 저장 모드(RECORD KEY COMMAND)**: 설정을 하고 트레이닝을 시작하면 화면 하단에 Standby 라는 문구가 뜬다. 이 때 원하는 기술을 시작하면 시작 후 3초간의 커맨드가 저장된다. 저장한 것을 불러오려면 C버튼을 누르면 된다(아이비의 마이트 아틀리스도 C버튼 하나로…).
- **리플레이(START REPLAY)**: 설정 후 2초간 플레이어의 플레이가 저장된 후 리플레이 된다. 레버 조작으로 시점 변환, X버튼 줌인, Y버튼 줌 아웃, B버튼으로 시점의 중심이 되는 캐릭터를 전환할 수 있다.
- **연습 모드 옵션(PRACTICE OPTION)**: 연습 모드의 옵션을 설정할 수 있다.
- **어택 데이터(ATTACK DATA)**: 화면 좌 상단의 타격 데이터를 ON, OFF할 수 있다.

- BGM 볼륨(BGM VOLUME) : 배경 음악의 볼륨을 0~15로 조절할 수 있다.
- 기본 설정(DEFAULT SETTING) : 기본 설정으로 바꾼다.
- 캐릭터 선택(SELECT CHR) : 사용 캐릭터를 선택한다.
- 리셋(RESET) : 초기 화면으로 간다.

뮤지엄(MUSEUM)

이곳에선 게임외적인 재미를 찾을 수 있다. 아트 갤러리, 캐릭터 프로필, 대전 영상, 캐릭터 연무 등을 볼 수 있다.

아트 갤러리(ART GALLERY)

타임 어택, 서바이벌, 미션 배틀 등에서 획득한 포인트를 일정 이상 적립할 때마다 이곳에서 그림을 구입할 수 있다. 이 그림들을 구입해나가다 보면 숨겨진 요소들이 하나씩 등장하게 된다.

캐릭터 프로필(CHARACTER PROFILE)

각 캐릭터의 프로필을 볼 수 있다. 신 캐릭터가 생기면 그 캐릭터의 프로필도 추가된다.

대전 영상(BATTLE THEATER)

CPU의 대전 영상을 볼 수 있다. 화려한 연속기 같은 것은 없지만 그냥 볼만하다.

캐릭터 연무(EXHIBITION THEATER)

각 캐릭터의 연무를 볼 수 있다. 신 캐릭터가 생기면 그 캐릭터의 연무도 추가된다.

옵션(OPTION)

여기서는 게임에 관련된 여러 세부 사항들을 조작할 수 있다. 화면 중 하단부에 뜨는 창은 각각의 메뉴가 대응되는 메인 메뉴를 뜻한다. 흰색의 글씨가 대응되는 것을 말한다.



인터넷(INTERNET)

인터넷 인증이 된 DC라면 이곳을 통해서 소울칼리버 DC의 오피셜 홈페이지로 접속할 수 있다. 이 곳은 미션 배틀과 아케이드 모드를 플레이하는 도중 나오는 패스워드를 사용해서 게임 내, 외적인 정보를 얻을 수 있는 곳이다.



http://www.namco.co.jp/home/cs/dc/soulcalibur/

미션 배틀(MISSION BATTLE)

본 게임보다 더 충실한 재미를 주는 미션 배틀. 자세한 공략은 후반부의 미션 배틀 공략을 참조하자.

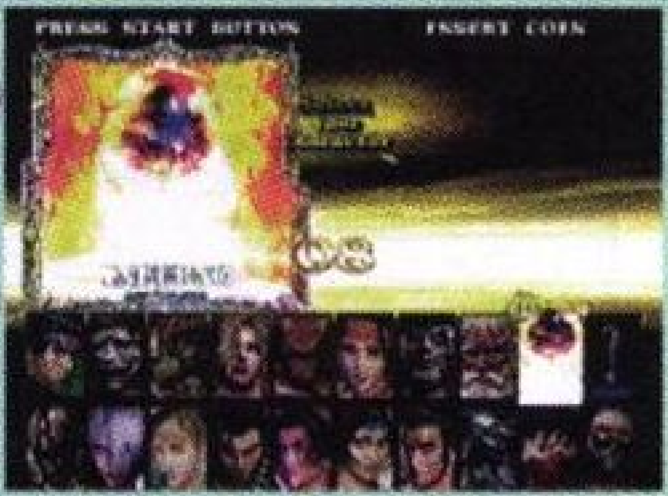
COLLECTION DATA

미션 배틀과 아케이드 모드를 클리어하며 얻을 수 있는 것들을 총 정리해보자(조건이 나오지 않은 것은 미션 배틀의 아트 구입시 등장).

추가 캐릭터&스테이지

각 캐릭터별로 아케이드 모드 클리어시 캐릭터나 스테이지가 추가된다. 전 캐릭터로 아케이드 모드를 클리어하면 엣지 마스터가 추가된다. 또 미션 배틀에서 얻은 상파 3P복장으로 아케이드 모드를 클리어하면, 인페르노가 추가된다. 추가되는 캐릭터와 스테이지는 다음과 같다.

캐릭터



▲모든 캐릭터를 다 모았다

추가되는 캐릭터는 다음과 같다.

- 황성경, 요시미츠, 리저드 맨, 지그프리트, 로크, 성미나, 세르반테스, 엣지 마스터, 인페르노-

스테이지



▲스테이지도 빠짐 없다

추가되는 스테이지는 다음과 같다.

- 영봉부사-지하수맥-, 베네치아의 수로, 고대 격투기장, 실크로드의 유적, 에리도리안 호와 해안채, 검성의 석굴-저녁, 터키의 지하미궁-사자의 사이-, 신송제의 정원-가을, 쿤페토크 신전, 실크로드의 유적-밤, 카오스-심상세계-

추가되는 게임 모드

EXHIBITION THEATER (MUSEUM내)
CHARACTER PROFILES (MUSEUM내)
OPENING DIRECTION (MUSEUM내)
EXTRA SURVIVAL

EXHIBITION THEATER의 캐릭터 연무 추가



▲쌍절곤을 두개 들고 있는 맥시

키릭, 맥시, 미츠루기, 볼도, 나이트메어, 아이비, 황성경, 로크, 엣지 마스터, 세르반테스, 상파, 맥시(더블 눈차크), 타키, 소피티아, 아스타로스, 성미나, 요시미츠, 리저드 맨, 지그프리트, 앞에 열거한 캐릭터의 연무가 추가된다.

남코의 「소울칼리버」 홈페이지용 패스워드 등장

남코 원더 페이지의 소울칼리버 오피셜 홈페이지에서 다음의 패스워드를 입력하면

숨겨진 페이지를 볼 수 있다. 이 패스워드는 2000년 12월까지 유효하다.

STAGE OF HISTORY

미션 배틀의 설정과 공략법을 볼 수 있다.

POWER OF DARKNESS

제작자들의 일러스트를 볼 수 있다.

AGE OF APOCALYPSE

「소울칼리버」의 스토리와 배경설명을 볼 수 있다.

EYE OF EVIL

「소울칼리버」퀴즈 100문을 풀 수 있다. 100문 후에 9개의 윈도우 벽지가 나온다.

SOUL OF HERO

1999년 9월 1일에 공개.

TERROR OF NIGHTMARE

1999년 9월 1일에 공개.

추가 코스춤 등장



▲괴 괴로워

다음의 캐릭터의 신 코스춤을 사용할 수 있다. 캐릭터 셀렉트 화면에서 Y+A로 선택 가능.

상파, 소피티아, 맥시, 볼도, 지그프리트

무기선택이 가능해진다

캐릭터 선택화면에서 L트리거를 눌러서 변경할 수 있게 된다.

메탈 모델이 사용 가능하다



▲듀랄이나?

캐릭터 선택화면에서 R트리거(스틱에선 Z)를 누르고 캐릭터를 결정하면 메탈 모델을 사용 할 수 있게 된다.

그 외의 것들

소피티아와 성미나의 속옷 색 바꾸기





◀이런 것이 엔터테인먼트의 기본

버튼으로 소피티아와 성미나의 속옷 색을 바꿀 수 있다. 캐릭터 선택 후 버튼을 누르고 있으면 된다.

X: 분홍 Y: 보라 Z: 검정 X+Y: 파랑 Y+Z: 주황 X+Z: 녹색 X+Y+Z: 노랑

타이틀 화면의 변화

전 캐릭터를 다 모으면 타이틀 화면이 엣지 마스터와 무기들로 바뀌고, 미션 배틀 모드를 모두 클리어하면, 타이틀 화면이 노랗게 캐릭터들의 얼굴들로 바뀐다.



▶마지막 타이틀 화면

승리포즈 선택하기

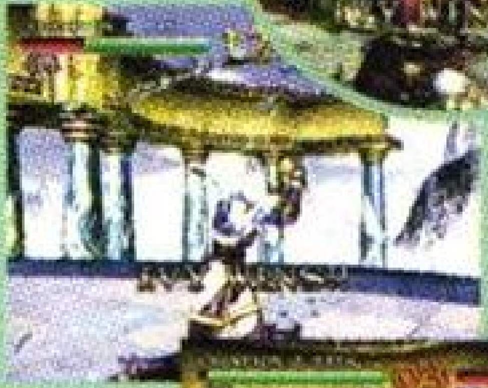
승리 후 버튼 조작에 의해 승리 포즈를 선택할 수 있다. 사용 버튼은 A, B, X, Y이고 각각 다른 승리 포즈가 나오게 된다.



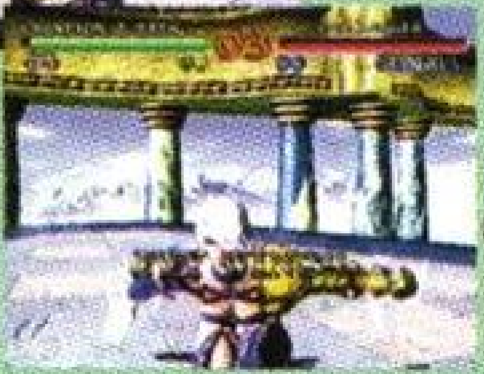
◀A



▶B



◀X



▶Y

실전 시스템 공략

이 게임에서는 기본적으로 8방향 레버와 4개의 버튼을 사용한다. 편의상 DC의 버튼 명칭이 아닌 아케이드의 명칭을 사용한다. G(가드), A(횡베기), B(종베기), K(킥)임을 명심할 것.

기본조작

이 게임에서는 기본적으로 8방향 레버와 4개의 버튼을 사용한다. 버튼은 G(가드), B(종베기), K(킥)의 4개를 사용한다.



기본 조작 표
(→는 짧게 입력, ➡는 길게 입력을 뜻한다. 1P 기준)

이름	커맨드
전방대시	→→ or ➡
후방대시	←← or ⬅
8WAY-RUN	레버 전방향 길게 or 짧게 입력
점프	G↖ or ↑ or ↗
앉기	G↙ or ↓ or ↘
앉아 대시	앉은 상태에서 ↙ or ↘

버튼 조작

■G(가드)

「버추어 파이터」 시리즈의 G 버튼과 같은 용도로 사용된다. G를 누르고 있으면 가드가 되고 ↙ or ↓ or ↘ G는 앉아 가드이다. 설정에서 뉴트럴 가드(NEUTRAL GUARD)를 ON으로 하면 레버가 중립 상태일 때에는 G 버튼을 누르지 않아도 가드가 자동으로 된다.

■A(횡베기)

A버튼을 사용하는 횡베기는 가로로 회전하는 공격이 대부분이다. 대부분 상단 판정의 공격이 많지만 측면으로 회피해도 피할 수 없다는 장점이 있다.

■B(종베기)

B버튼을 사용하는 종베기는 세로로 회전하거나 직선 찌르기 위주의 공격이다. 대부분 중단 혹은 하단 판정의 공격이고 앉아서 가드하는 상대에게 효율적이지만 측면으로 회피하는 상대에게 약하다는 단점이 있다.

■K(킥)

K버튼을 사용하는 킥은 의외로 잦은 활용을 보이는 공격이다. 데미지 자체는 크지 않은 경우가 많지만 상, 중, 하, 종, 횡의 공격이 골고루 있고 가드 당했을 때 딜레이가 적어서 반격을 당하지 않는 경우가 많다.

커맨드 입력 시스템

「소울칼리버」에는 난해한 커맨드의 기술이 거의 없다(아이비의 모모 기술 제외). 그리고 입력 시스템의 개념을 확실히 해두면 아무리 난해한 커맨드라도 훨씬 쉽게 익숙해질 수 있다. 기술의 커맨드 입력은 버튼 입력을 기준으로 레버 입력의 시기가 언제냐에 따라 선 입력, 후 입력으로 나눌 수 있고, 버튼을 누르는 타이밍에 따라 슬라이드 입력, 딜레이 입력, 홀드 입력으로 나눌 수 있다.

■선입력, 후입력

레버를 입력한 후 버튼을 누르는 거나 동시에 하는 것을 선입력, 버튼을 누른 후 레버를 입력하는 것을 후입력이라고 한다. 즉 →A는 선입력, A→는 후입력이다.

■슬라이드 입력

2가지 버튼을 동시에 누르지 않고 연속으로 빠르게 입력하면 된다(대략 1/5초 이내에 입력해야한다). 이 공략에서의 표시법은 aA, 즉 소문자 대문자가 붙어 있으면 슬라이드 입력이다.

■홀드 입력

홀드 입력은 레버와 버튼 둘 다에 해당한다. 레버 입력의 경우 →가 보통 입력, 즉 짧게 입력하는 것이고, ➡가 홀드 입력, 즉 그 방향으로 길게 입력하는 것이다. 또 버튼의 경우는 A는 보통 입력, (A)는 그 버튼을 길게 누르는 홀드 입력을 뜻한다.

■딜레이 입력

버튼이나 레버 입력에 약간의 딜레이 시간을 주어서 입력하는 것이다. 대부분 1/3초 정도의 딜레이로 기술 발생 여부가 나뉜다. 예를 들어 A~B라고 표시된 것은 A를 입력한 후 딜레이를 주어서 B를 입력하는 것을 표시한다.

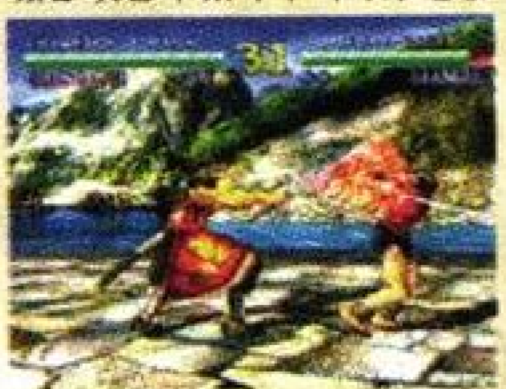
8웨이 런(WAY-RUN)

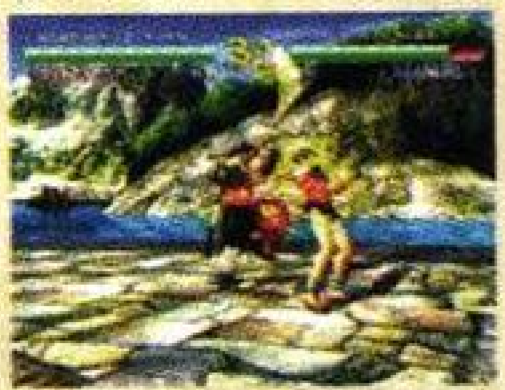
이 게임의 시스템 중 가장 독특한 것으로 3D 대전의 묘미를 버추어 파이터 3 이후로 가장 잘 살렸다는 평가를 받고 있는 시스템이다. 단지 이동만 있는 것이 아니라 이동중 파생되는 공격이 매우 다양해서 더더욱 이용 가치가 높은 시스템. 2D 게임의 평면적 대전에 익숙하다면 그 고정관념을 깨지 않고는 이 게임의 강자가 될 수 없음을 명심하자.

대인 대전에서는 일단 전, 후로의 움직임은 좋지 않다. 기본적으로 측면으로 움직이면서 상대의 종베기 공격을 흘려야 한다. 이때 ↗방향으로 움직이는 것이 가장 회피 성능이 좋고 상대의 배후나 측면을 쉽게 잡을 수 있으나 상대의 횡베기 공격에는 무방비 상태가 된다. 보통 접근전이 아닌 중거리에서 소강 상태에 있는 경우에는 ↖방향으로 움직이는 것이 적당한 거리 조절 효과와 측면 회피 성능에서 가장 안정적이다.

점프

8WAY-RUN 도중에 난데없는 점프가 유발되는 것을 막기 위해 점프를 하려면 G 버튼을 누르고 ↖ or ↑ or ↗를 입력해야만 한다. 기존의 격투 게임에서는 비인간적인 하이 점프들이 난무했으나 여기선 다소 인간적인 낮은 점프만이 등장. 히트 후 상대의 배후를 점할 수 있는 것들이 있어서 의외의 활용도를 찾을 수 있다


▲히트 후


▲배후를

앉기

역시 8WAY-RUN과의 중복 커맨드를 고려해서 G 버튼을 누르고 ↙ or ↓ or ↘를 입력해야만 앉을 수 있다. 일단 앉은 상태가 되면 G 버튼을 떼고 ↙ or ↘ 방향으로 입력하면 앉은 상태로 움직일 수 있다.


▲앉아 대시의 달인

가드 임팩트 시스템

8WAY-RUN과 마찬가지로 이 게임의 가장 독특한 시스템 중 하나인 가드 임팩트 시스템은 전 캐릭터가 모두 다 가지고 있는 고유 기술이다. 튕기기와 흘리기 2가지가 있는데 가드 불능기를 제외한 모든 기술을 튕기거나 흘릴 수 있다. 사용 방법은 상대 공격의 타격점 발생 시간에 맞추어 커맨드를 입력하는 것이고 성공시 튕기기는 21 프레임, 흘리기는 25 프레임의 우선권을 점할 수 있다. 이 때 가드 임팩트에 당한 상대의 유일한 대처법은 타이밍에 맞추어 다시 가드 임팩트를 입력하


▲근성의 버스트 콤보

가드 임팩트 표

이름	커맨드	던지기의 반격 여부	성공시 유리한 프레임 수
상, 중단 튕기기	(상대 공격과 동시에)→G	O	21
하단 튕기기	(상대 공격과 동시에)↘G	X	21
상, 중단 흘리기	(상대 공격과 동시에)←G	O	25
하단 흘리기	(상대 공격과 동시에)↙G	X	25

는 것으로 이를 'BUST'라고 한다. 즉 처음 가드 임팩트에 성공한 상대는 상대의 맞가드 임팩트 'BUST'를 대비해서 상, 중, 하의 공격을 잘 조합하거나 타이밍 조절을 통한 공격을 능숙하게 해야한다(잡기도 반격된다는 것을 명심하자).

튕기기(REPEL)



상대 공격의 타격점이 발생한 때에 맞추어 입력하면 상대의 공격을 앞으로 튕겨낸다. 이 때 공격을 튕겨낸 쪽이 21프레임 먼저 움직일 수 있고, 그만큼 공격의 우선권을 점하게 된다. 근거리에서 튕기기를 성공했을 경우 발생 프레임이 21프레임 이내인 대부분의 공격이 들어가고 중, 상단 튕기기의 경우는 정면 잡기가 가능하다.

흘리기(PARRY)

상대 공격의 타격점이 발생할 때에 맞추어 입력하면 상대의 공격을 측면으로 흘리게 된다. 이 때 공격을 흘린 쪽이 25프레임 먼저 경직이 풀리게 되고 공격의 우선권을 획득하게 된다. 근거리에서 흘리기를 성공했을 경우 발생 프레임이 25프레임 이내인 대부분의 공격이 들어가고 중, 상단 흘리기의 경우 측면 잡기가 들어간다.



잡기 시스템

3D 필드를 자유롭게 사용하여 상대의 측면으로, 또는 뒤로 돌아갈 수 있는 「소울칼리버」에서 잡기의 다양화는 필수 불가결한 명제이다. 다양한 정면 잡기 이외에 좌측면, 우측면, 배후, 타격, 하단, 공중의 6가지 잡기가 추가되어서 대전의 다양성을 제공함과 동시에 플레이어를 만족시키고 있다. 잡기 실패시에는 실패 동작이 나오며, 상대의 공격에 무방비 상태가 된다. 배후 잡기와 타격 잡기의 일부를 제외한 모든 잡기의 회피가 가능하다.



▲심지어 이런 것도



▲회피 가능

기본잡기표

이름	커맨드	회피방법
정면 잡기A	(근접시)A+G	
정면 잡기B	(근접시)B+G	
좌측면 잡기	(상대 좌측에서, 근접시)A+G or B+G	
우측면 잡기	(상대 우측에서, 근접시)A+G or B+G	
배후 잡기	(상대 배후에서, 근접시)A+G or B+G	

■정면 잡기



가장 일반적인 잡기로 상대와 근접했을 때 A+G 또는 B+G로 잡기가 가능하다. 회피를 하려면 잡기 타이밍에 A+G 잡기는 A, B+G 잡기는 B버튼을 눌러 회피할 수 있다.

■측면 잡기



측면 잡기는 상대의 좌측이나 우측이나에 따라 두 가지의 잡기로 나눌 수 있다. 캐릭터에 따라 두 가지의 데미지가 차이가 있는 경우가 있고 역시 A+G는 A, B+G는 B버튼으로 회피할 수 있다.

■배후 잡기



상대의 배후에서 잡았을 경우 배후 잡기가 발동한다. 이 잡기는 대부분 그 캐릭터의 잡기 중 최고의 데미지를 가지고, 잡기 회피가 불가능하다는 장점이 있다. 전진형 직선 공격을 남발하는 상대에게는 8WAY-RUN을 사용한 회피와 함께 배후를 점한 후 사용하도록 하자.

■타격 잡기



타격 잡기의 타격기가 크린 히트(정면, 지상에서 히트)했을 경우 발동되는 잡기로 처음 타격기의 데미지에 추가 데미지가 더해진다. 타격 판정이 발생할 때 튕기기와 흘리기가 가능하고 타이밍에 맞추어 A나 B버튼을 누르는 것으로 잡기 회피가 가능한 경우도 있다.

■하단 잡기



상대가 앉아있을 때 잡을 수 있는 기술. 아스타로스와 록이 가지고 있다. 타이밍을 맞추어 A 또는 B 버튼을 누르는 것으로 회피할 수 있다.

■공중 잡기



아스타로스, 록이 가지고 있는 독특한 기술로 상대가 공중에 있을 때 공중의 상대를 잡아버린다.

■잡기 공방의 심리전

「소울칼리버」에서는 잡기 공방에서의 심리전은 오히려 단순하다. 잡힐 타이밍에는 결국 A나 B나로 나뉜다. 따라서 잡기 회피가 가능한 모든 잡기는 타이밍에 맞춰 A나 B를 눌러서 회피할 수 있다. 이때 잡기를 입력할 상황인 공격자의 입장에서 이끌어나갈 심리전도 몇 가지로 압축된다. 즉 타격기, 튕기기, 흘리기, 잡기의 네 가지로 나뉘는데 보통 잡기 회피를 입력했을 때 나오게 되는 A, B 공격은 발생 시간이 가장 빠른 공격에 속하므로 타격기로 맞설 경우에는 발생 시간이 빠른 공격이나 후방 회피 후

공격하는 방법을 권장한다. 또 튕기기, 흘리기의 경우는 아주 재미있는 장면을 연출할 수 있다. 잡기를 회피할 때 나오는 공격들은 모두 상, 중단 튕기기, 흘리기가 가능하므로 연속으로 계속 튕기거나 흘려서 상대를 패닉상태로 몰아넣을 수 있다.

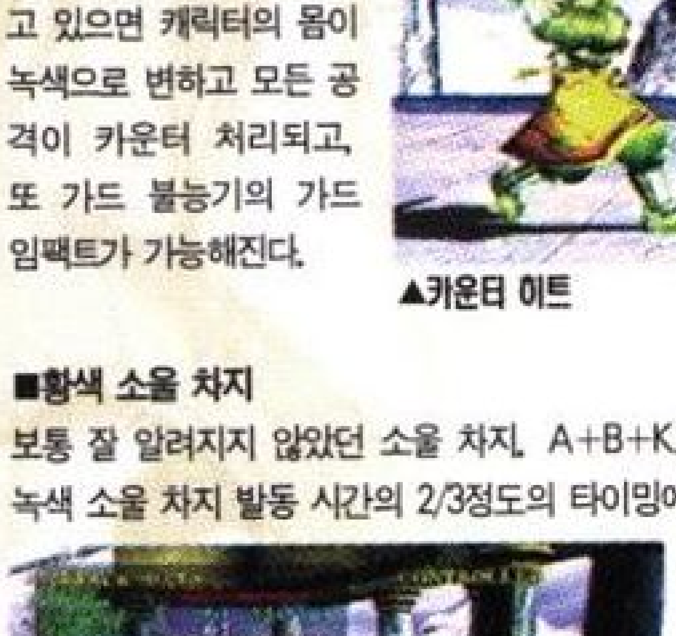
소울 차지(A+B+K)

기 모으기 기술의 일종으로 A+B+K를 동시에 누르면 발동한다. 모으기 도중 G를 눌러서 캔슬할 수 있고, 모으기의 정도에 따라 효과가 틀리다. 보통 1~2번 정도의 공격을 시도할 시간이면 소울 차지의 효과가 떨어지므로 주의하자.

■녹색 소울 차지
일반적으로 많이 사용하는 소울 차지를 말한다. A+B+K를 끝까지 누르고 있으면 캐릭터의 몸이 녹색으로 변하고 모든 공격이 카운터 처리되고, 또 가드 불능기의 가드 임팩트가 가능해진다.


▲카운터 히트

■황색 소울 차지
보통 잘 알려지지 않았던 소울 차지. A+B+K로 소울 차지를 발동한 후 녹색 소울 차지 발동 시간의 2/3정도의 타이밍에서 G 버튼으로 캔슬을 하면 캐릭터의 몸이 황금색으로 빛난다. 이 때 각 캐릭터마다 몇몇 기술의 판정들이 가드 불능기로 변하게 된다. 각각에 해당하는 기술들을 찾아내는 것도 의외의 재미.


◀가드 불능

연휴(連携)

각 캐릭터별로 뭔가 「철권」의 10단 콤보 비슷한 것이 생겼다. 그러나 도대체 왜 만든 것인지 의문이 생길 정도로 실용성의 0. 가끔 소울 차지 캔슬을 사용해서 실용성의 가능성을 보여주는 캐릭터도 있지만 역시나 그냥 싸우는 것이 낫다.

낙법 시스템

낙법을 하는 방법은 간단하다. 다운시 G버튼을 누르고 있으면 제자리에서 일어나고, G버튼을 누른 상태에서 레버 방향을 입력하면 그 방향으로 구르게 된다. 기상시의 심리전을 생각한다면 일어나는 방향도 중요.

공중 제어 시스템

다양한 공중 콤보의 개발을 무의미하게 만들어 버린 시스템. 공중 콤보로 한대 이상 맞으면 ←↑→↓의 4 방향으로 움직일 수 있게 된다. 물론 상대방 쪽으로 방향을 입력하는 바보짓은 절대 하면 안 된다. 상황에 따라 측면이냐 후방이냐의 선택을 신중히 해야 한다. 또한 링 아웃 일보 직전이라도 공중 제어 시스템이 있으니 절대 포기하면 안 된다.

기상 공격 시스템

기존의 격투 게임과 달리 「소울칼리버」에는 기상 전용 공격의 활용도가 매우 낮다. 또 기상 전용 공격을 가지고 있는 캐릭터도 한정되어 있다. 그러나 기상 후 통상기로 이어지는 시간이 거의 딜레이가 없는 정도이기 때문에 오히려 기상 공방은 더욱 다양해졌다. 기상 후 통상기를 입력하면 같은 커맨드라도 앉아있는 상태에서의 기술이 나가는 경우가 대부분이고 또 기상 공격으로 잡기를 사용할 수도 있다. 그러나 공격 중 무적 시간이 존재하지 않으므로 가드 임팩트나 상대의 공격을 예측하여 사용하는 것이 중요.

링 셀렉트 시스템

「소울칼리버」에는 매우 많은 링이 존재하는데 「버추어 파이터 3」의 링과는 달리 고저차가 존재하지 않기 때문에 몇몇 좁은 링을 제외하곤 대전에 미치는 영향은 적은 편이다. 대전 옵션에서 RING SELECTION을 ON으로 해 놓았다면 도전자가 원하는 링을 선택할 수 있다.

링 아웃 시스템

「소울칼리버」에서는 전작 소울 엣지의 링 아웃 시스템을 그대로 계승하였다. 링 끝에 몰리더라도 다운을 당하거나 점프를 해서 떨어지지 않는 한, 링 아웃을 당하지 않는다.

상황에 따른 공격 데미지의 차이

「소울칼리버」에선 카운터 히트, 히트 방향, 다운 자세에 따라 공격의 데미지 정도가 다르다. 세부 사항은 다음과 같다.

■카운터 히트
카운터 히트에는 상대의 경직 시간 증대, 다운 여부의 변화, 뜨는 높이가 높아지는 등의 효과가 있다.

- 어택 카운터: 상대가 공격을 하던 중 맞았을 경우 그 기술의 120% 데미지를 입게된다.
- 배후 카운터: 상대의 배후에 공격을 성공했을 경우 그 기술의 110% 데미지를 줄 수 있다.
- 런 카운터: 상대가 러시 중 공격을 당했을 때 그 기술의 107%의 데미지를 입게된다.

■히트 방향

- 정면 히트: 상대의 정면에 공격을 성공했을 때 그 기술의 100% 데미지를 준다.
- 측면 히트: 상대의 측면에 공격을 성공했을 때 그 기술의 107% 데미지를 준다.
- 배후 히트: 상대의 배후에 공격을 성공했을 때 그 기술의 115% 데미지를 준다.

■다운 자세
다운시 상대의 추가 공격을 당할 때, 다운 포즈에 따른 데미지 차이가 있다.

- 등이 위로: 엎어져 있을 경우 그 기술의 80% 데미지를 입는다.
- 배가 위로: 누워 있을 경우 그 기술의 75% 데미지를 입는다.

캐릭터 공략

추가 캐릭터 및 세부 기술 설명과 연속기는 다음달 연재 공략에서 추가한다.



볼도

볼도는 개성적이다 못해 변태적인 캐릭터이다. 대인 대전에서의 승부의 관건은 이러한 변태적인 기술을 얼마나 능숙하게 사용하느냐로 결정된다. 가장 중요한 공격 수단 중 하나는 뒤돈 상태에서의 공격이다. 블라인드 턴(↓↙←)을 비롯한 수많은 뒤돌기 기술을 사용해서 등을 보인 상태에서 상대와 대치해야 한다. 물론 가드를 할 수 없다는 단점이 있지만 발생 시간이 빠른 뒤돈 상태에서의 공격들과 8WAY-RUN을 사용해서 충분히 그 단점들을 커버할 수 있다. 또한 비슷한 동작으로 시작하지만 전혀 다른 기술이 파생되는 리글 스텝(↓↘→)과 마고트 스텝(앉아서 ↙↓↘)도 중요하다. 이 두 기술에서 파생되는 중, 하, 잡기의 조합은 스텝 자체의 특성인 상단 공격의 회피 성능과 합쳐져서 빛을 발하게 된다. 또 변태 기술의 대표격이라 할 수 있는 지·라크(↓ or ↘A+K)도 대폭 파워업. 신기술 롤리추얼(지라크 중 B+K)을 사용해서 지옥의 덤블링을 할 수 있다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➜ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
사이드 크로	A	상	9	
스텝피드 스크래치	B	중	23	
튜드 하이킥	K	상	24	
투우 리버	↓A	특중	9	
리바이브 헬치	↓B	중	24	
서커스 트리비즈	↓K	하	15	
스케어 크로우 스핀	(등을 보이고 있을 때)A	상	17	
비하인드 스크래치	(등을 보이고 있을 때)B	중	23	
비하인드 뮤트 하이 킥	(등을 보이고 있을 때)K	상	20	
비하인드 토우 커터	(등을 보이고 있을 때)↓A	특중	9	
비하인드 시트 스크래치	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	24	
비하인드 뮤트 로우 킥	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	31	
프롤리그 브레인 로버	↖ or ↑ or ↗A	상	20	
프롤리그 포트 카리스	↖ or ↑ or ↗B	중	↖22, ↑24, ↗24	
사이드 드롭 킥	↖ or ↑ or ↗K	상	28	
프롤리그 브레인 로버	G↖ or ↑ or ↗A	상	20	
프롤리그 포트 카리스	G↖ or ↑ or ↗B	중	↖22, ↑24, ↗24	
사이드 드롭 킥	G↖ or ↑ or ↗K	상	28	
서스펜드 기어	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	↖22, ↑25, ↗25	
서스펜드 펜쥬럼	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중	21	
서스펜드 오브 조인트	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	하	↖27, ↑34, ↗34	

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
시저스 크로	AA	상상	9, 17	
뮤트 스크래치	AB	상중	9, 14	
뮤투 슬래시	ABA	상중중	9, 14, 14	
뮤트 슬래시 백스텝	ABA←	상중중	9, 14, 14	
사이드 크로 킥	AK	상중	9, 13	
서브 라이즈 토우 리버	↙A	특중	13	
랫 체이스	↓A	하	13	
더블 랫 체이스	↓AA	하하	13, 13	
랫 체이스 킥	↓AK	하상중	13, 28, 4	
트리플 랫 체이스	↓AAA	하하하	13, 13, 13	
트리플 랫 체이스 킥	↓AAAK	하하하상중	13, 13, 13, 28, 4	

블라인드 블레이드	↘A	중	36	
블라인드 크로	←A	상	17	
스케어 크로우 블라인드 크로	←AA	상상	17, 24	
엘레강트 텐더	←←A	중	25	
쵸리 립퍼	→A	상	26	
엘레강트 크로	→→A	상	23	
스콜피온즈 크로	(일어서며) A	중	22	
스탠피드 슈레더	BB	중중	23, 18	
스탠피드 슈레더 백어택	BBB	중중중	23, 18, 18	상대의 배후에서만 3격 발동
베르치아 루터 지 · 라크	↙BK	중중	24, 18	
얼터 스팅거	↙BKK	중중상	24, 18, 32	
엑스터시	↓B	중	28	
모어 엑스터시	↓BB	중중	28, 28	
엑스터시 백 스텝	↓B←	중	28	
스토막 슬라이서	↘B	중	24	
길로틴 시저스	↘BB	중중	24, 32	
헬 춥	←B	중	23	
블라인드 헬 크로	←BA	중중	23, 15	
데몬 펠로몬	←(B)	가드불능, 하하하	37, 4, 4, 4	최대로 모았을 때 가드 불능기 발동
블레이드 네일	→B	상	22	
데몬 엘보	→→B	중	47	
테이스트 배드	(일어서며)B	중	28	
테이스트 배드 지 · 라크	(일어서며) (B)	중	28	
보우 맨티스	(일어서며)BB	중중	28, 28	
티스토벳 롤링	(일어서며) (B)A+B	중중중	28, 12, 12	
티스토벳 롤링 지 · 라크	(일어서며) (B)A+B G	중 특수이동	28	
티스토벳 롤링 지 · 라크 다운	(일어서며) (B)A+B ↓	중중하	28, 12, 10	
크리피스트 렛치	(앉아서) ↘B	중	24	
그레이브 디거	bA	하하하	4, 4, 4	
스콜피온즈 테일	↙K	중	23	
스콜피온즈 테일 프론트	↙K→	중	23	
써키스트 라비즈	↓K	하	15	
뮤트 미들릭	↘K	중	18	
헤드 리버서	←←K	중	22	
라 체트 스크리머	→→K	중	40	
루나틱 스핀	(일어서며)K	중	28	
루나틱 스핀 프론트	(일어서며)K→	중	28	
리글 스텝	↓↘→	특수이동		
리글 크로	↓↘→A	상	18	
리글 시저스	↓↘→AA	상중	18, 18	
리글 블라인드 블레이드	↓↘→A↘A	상중	18, 36	
리글 블라인드 시저스 백스텝	↓↘→A←A	상중	18, 18	
리글 댄서	↓↘→B	중	40	
리글 갤럽	↓↘→BB	중중	40, 18	
리글 맨티스	↓↘→BBB	중중중	40, 18, 33	
오프 조인트 마리오넷	↓↘→K	하	28	
슬라이딩 후크	↓↘→A+B	하	25	
루니 슬링	↓↘→B+K	중	20	
블라인드 턴	↓↙←	특수이동		
페이스 레스 블레이드	(등을 보이고 있을 때)→A	중	39	
리프팅 소서	(등을 보이고 있을 때)→→A	중	29	
매드 리프팅 소서	(등을 보이고 있을 때)←A	상	23	
페이스 레스 엘보	(등을 보이고 있을 때)←AB	상중	23, 20	
마커블 웟지	(등을 보이고 있을 때)→B	상	44	
마커블 스탯치	(등을 보이고 있을 때)→→B	중	36	
마커블 헨쥬렘	(등을 보이고 있을 때)←B	중	18	
마커블 기뮬렛	(등을 보이고 있을 때)←BB	중중	18, 28	

모어 마커블 헨쥬렘	(등을 보이고 있을 때)←BB	중중	18, 18	
마커블 스퀘어 로그	(등을 보이고 있을 때)→➡bA	중	29	
스콜피온즈 테일	(등을 보이고 있을 때)↙K	중	23	
오프 조인트 마리오넷	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	31	
비하인드 뮤트 하이킥	(등을 보이고 있을 때)←K	상	20	
이모탈 베르치	(등을 보이고 있을 때)↓A+B	하	37	
롤링 크레이지	(등을 보이고 있을 때)A+B	중중	25, 30	1격 히트시 2격 발동
스프릿트 호일	(등을 보이고 있을 때)A+B⬇	중하	25, 34	
롤링 크레이지 호일	(등을 보이고 있을 때)A+B(착지하며)⬇	중중하	25, 30, 34	1격 히트시 2격 발동
롤링 크레이지 지·라크	(등을 보이고 있을 때)A+B G	중	25	
데스 로즈	(등을 보이고 있을 때)A+K	중중	30, 28	
마고트 스텝	↙↓↘	특수이동		
백 마고트 스텝	(마고트 스텝 중)↙	특수 이동		
마고트 스팅거	(마고트 스텝 중)K	상	32	
지·라크	↓A+Kor↘A+Kor(뒤 돈 상태에서)↓A+K	중	18	
지·라크 프론트 무브	(지·라크 중)➡	특수이동		
스티어럭	(지·라크 중)→➡	하	23	다리가 앞일 경우 판정 없음
스티어럭~홀리츄얼	(지·라크 중)→➡B+K	하중	23, 16, 5	지면과 접촉시 데미지
홀리츄얼	(지·라크 중)B+K	중	16, 5	지면과 접촉시 데미지
지·라크 백 무브	(지·라크 중)⬅	특수이동		
지·라크 스탠드업	(지·라크 중)↑	특수이동		
지·라크 다운	(지·라크 중)G	특수이동		
폴 마나	(지·라크 중)A	중중	29, 52	
폴 행거	(지·라크 중)B	중하	34, 36	
럭 스팅거	(지·라크 중 발이 상대 쪽일 때)K	상	32	
럭 업셋	(지·라크 중 머리가 상대 쪽일 때)K	중	23	
프레잉 멘티스	A+B	중	37	
프레잉 캔서	↓A+B	하	34	
길로틴 바이트	←A+B	중	37	
프렌지 자이로	→A+B	중	42	
게이트 오프너	→➡A+B	중중	23, 18	
게이트 프라이어	→➡A+B K	중중	23, 27	
블라인드 다이브	(앉아서)↘A+B	상	47	
매드 블라인드 다이브	(앉아서)↘(A+B)	가드불능	75	
프럼 윌로	B+K	특수회피		
와구 미믹	→B+K	특수회피		
콜베잉 미믹	←B+K	특수회피		
저니 미믹 아웃사이드	↓B+K	특수회피		
저니 미믹 인사이드	↑B+K	특수회피		
루니 슬링	(앉아서)B+K	중	20	
데스 로즈	A+K	중중	23, 28	
그레이브 로즈	(A+K)	중중	33, 37	
웹 위버	←A+K	가드불능	71	G로 캔슬 가능
인세인 폴립	→➡A+B+G	중	42	
인세인 트랩	→➡A+B+G K	중상	42, 52	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
엘레강트 텐더	(↖ or ↙ or ← 방향 이동중)A	중	25	
길로틴 바이트	(↖ or ↙ 방향 이동중)B	중	37	
밀리온 바이트	(↖ or ↙ 방향 이동중) (B)	중중중	37, 18, 18	
스콜피온즈 테일	(↖ or ↙ 방향 이동중)K	중	23	
스콜피온즈 테일 프론트	(↖ or ↙ 방향 이동중)K➡	중	23	
리글 스텝	(전 방향 이동중)B+K	특수이동		
블라인드 블레이드	(↑ or ↓ 방향 이동중)A	중	36	
뱃포네 아트	(↑ or ↓ 방향 이동중)B	중중	18, 13	
뮤트 로우 킥	(↑ or ↓ 방향 이동중)K	하	22	

게이트 오프너	(↑ or ↓ or ↘ or ↗ or → 방향 이동중)A+B	중중	23, 18	
게이트 블라이어	(↑ or ↓ or ↘ or ↗ or → 방향 이동중)A+B K	중중	23, 27	
뮤트 임프레스	(↘ or ↗ 방향 이동중)A	상	30	
데몬 엘보	(↘ or ↗ or → 방향 이동중)B	중	47	
데스 플럭커	(↘ or ↗ 방향 이동중)K	상	42	
헬 촙	(← 방향 이동중)B	중	23	
블라인드 헬 크로	(← 방향 이동중)BA	중중	23, 15	1격째는 모으기 가능
데몬 펠로몬	(← 방향 이동중) (B)가드불능	하하하	37, 4, 4, 4	1격 히트시에 추가타 발동
엘레강트 크로	(→ 방향 이동중)A	상	23	
헤드 리버서	(← 방향 이동중)K	중	22	
스어사이드 다이브	(→ 방향 이동중)	하	26	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스피닝 엄브렐러	(근접시)A+G	잡기	50	
센치피트 나이트메어	(근접시)B+G	잡기	55	
블러디 드릴	(근접시)K+G	잡기	75	
새디스틱 스파이더	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	72	
하포네 인퀘스트	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
부시워커	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
라이프 사커	↓↘→A+G	잡기	58	
블라인드 하베스트	(상대가 배후에서 근접시)B+G	잡기	60	

캐릭터별연휴

기술명	커맨드
볼도의 연휴	↓↘→B+KK/A+KB↓⬇B/KA+B⬇



미츠루기

아케이드용의 국내 버전에서 아더(Arthur)라는 국적 불명의 캐릭터로 등장했던 캐릭터, 미츠루기가 무기로 사용하는 일본도는 리치가 길지도 짧지도 않은 중간 형태라서 근거리와 중거리 공격을 적절하게 조합해야 한다. 즉 리치가 긴 나이트메어, 아스타로스 같은 캐릭터와 대전할 때는 근거리를, 반면 리치가 짧은 타키, 소피티아 같은 캐릭터와 대전시에는 중거리 대전을 해야 한다. 또 미츠루기의 기술 중 기술이 끝난 후 이아이(←A+B), 카스미(→A+B) 자세로 전환이 가능한 기술은 절대 간과해서는 안 된다. 특히 카스미 자세에서 사용 가능한 카가리보에(카스미 중 A+B)는 상, 중단 회피 성능이 있으니 자주 사용할 것을 권장한다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
카케	A	상	13	
오카미	B	중	19	
케리	K	상	14	
후시가케	⬇A	특중	14	
츠치바아시	⬇B	중	17	
스소마키	⬇K	하	13	
카에리누키	(등을 보이고 있을 때)A	상	17	
카에리다치	(등을 보이고 있을 때)B	중	33	
카에리게리	(등을 보이고 있을 때)K	상	21	
후시카에리누키	(등을 보이고 있을 때)⬇A	하	14	
후시카에리다치	(등을 보이고 있을 때)⬇B	중	24	
후시카에리게리	(등을 보이고 있을 때)⬇K	하	14	

키리카부기리	↖ or ↑ or ↗ A	중	42	
와라타바다치	↖ or ↑ or ↗ B	중	28	
무소오게리	↖ or ↑ or ↗ K	중	↖9, ↑18, ↗18	
키리카부기리	G↖ or G↑ or G↗A	상	↖28, ↑42, ↗42	
와라타바다치	G↖ or G↑ or G↗B	중	28	
쿠이사시게리	G↖ or G↑ or G↗K	중	36	
키리카부바라이	G↖ or G↑ or G↗(착지하며)A	하	↖18, ↑23, ↗23	
키리톤보	G↖ or G↑ or G↗(착지하며)B	중	↖28, ↑39, ↗39	
오리하지키	G↖ or G↑ or G↗(착지하며)K	중	↖14, ↑19, ↗19	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
나라비카케	AA	상상	13, 16	
스네츠무지	↙A	하	42	모으기 가능
츠무지카구라	↙AB	중	52	1격 모으기 가능
후지가케	↓A	특중	12	
치리코가네	↘A	중	21	
니에하라이	←A	상	28	
니에하라이~카스미	←A→	상	28	
토지	→A	상	23	
니에가스리	←←A	중	42	
니에가스라~이아이	←←(A)	중	42	
후미카리	→→A	중	37	
코게츠	→↘↓↙←A			
나가레요이츠키	→↘↓↙←(A)	상	24	
카쿠레요이츠키	→↘↓↙←AA	가드불능	61	
카리	(일어서며)A	중	33	
오가미즈리	BB	중중	19, 20	
오가미즈라~카스미	BB→	중중	19, 20	
오가미 아테	B→	상	28	
우츠로바아시	↙B	중	21	
이브시	↓B	중	17	
아마바이키	↘B	중	38	
타마리카자아나	←B or —B—	중	47	
타마리카자아나~카스미	←B→ or —B— →	상	37	
카자아나	—B	중	24	
우츠로카자아나	—B↑	상	37	
후시카자아나	—B↓	하	20	
요이노코레후지	→↘↓↙←B			
아카네노크레무츠	→↘↓↙←BB	가드불능	85	
후시아나	(앉아서)↘B	중	33	
오가미와리	←←B	중	22	
오가미카구라	←←BB	중중	22, 33	
우츠로카구라	→→B	중	28	
아마카구라	→→BB	중중	28, 43	근거리28, 34, 원거리28, 28
우츠로카구라~이아이	→→(B)	중	28	
츠치카구라	(앉아서)↙B	중	36	
카구라누이	(앉아서)↙BB	중중	36, 53	
스리바아시	(일어서며)B	중	23	
후미카케	bA	중	33	
츠라마키	→K	상	23	
히자가네	→→K	중	14	
하지키자시	←K	중	24	
하지키와리	←KB	중중	24, 42	
스소마키	↙K	하	14	
이나호마키	↓K	하	23	
이나호가리	↓KB	하중	23, 28	

이나호가리~카스미	↓KB→	하중	23, 28	
하지키	↘K	중	20	
하지키	(일어서며)K	중	18	
하비키고마	kB	중중	22, 42	
오보로카구라	A+B	중중	23, 42	
아제누이	↓A+B	중	28	
호무라보에	→→A+B	중	61	
미나모바라이	(앉아서)↗A+B	하	23	
쿠루마가리	↘ or ↑ or ↗A+B	중	↘28, ↑28, ↗37	
사시후미	↓↘→	특수이동		
사시후미 이와토와리	↓↘→B	중	47(56)	모으기 가능
리쿠도오노 사바키	A+K	타격잡기(중)	30, 30	
핫케노 시노키	A+K→	타격잡기(중)	30, 30	
키리하가에시	B+K	타격잡기(중)	45, 18	
우치코가네	↘B+K	중	30	
칸누키고메	←B+K	상	33	
이아이	←A+B			B+K를 입력하면 카스미로 전환
사야바라이	(이아이 중)A	상	13	(A)입력시 서서 가드 상태로
사야우치	(이아이 중)B	상	13	(B)입력시 서서 가드 상태로
스네오리게리	(이아이 중)K	하	17	(K)입력시 서서 가드 상태로
히즈츠가에시	(이아이 중)G	반격기	9, 9, 37	(G)입력시 서서 가드 상태로, 종베기, 찌르기는 반격 불가
하라이히즈츠	(이아이 중)A+B	가드불능(상)	47	
와리오오즈츠	(이아이 중)(A+B)	가드불능(중)	56	
쿠즈시다라이	(이아이 중)(A+B)	가드불능(중)	56	
쿠즈시다라이	(이아이 중)(A+B)(최대한 모았을 때 뗀다)	가드불능(중)	23, 42	
카스미	→A+B			B+K를 입력하면 이아이로 전환
카자누이	(카스미 중)A	상	19	
카자누이	(카스미 중)AA	상상	19, 17	
카자누이	(카스미 중)AAA	상상상	19, 17, 17	1번째 공격까지만 카스미 자세 유지
리쿠도오노 사바키	(카스미 중)B	타격잡기(중)	30, 37	
핫케노 시노기	(카스미 중)B→	타격잡기(중)	30, 37	
미즈호마기	(카스미 중)K	하	24	
카가리보에	(카스미 중)A+B	중	52	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스네카리	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)A	하	36	
미네바야시	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)B	중	23	
비네바리이	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)BA	중상	23, 22	
미네바리이~카스미	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)BA→	중상	23, 22	
미네호무라	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)BAB	중상중	23, 22, 47	G입력으로 3격 캔슬 가능
하지키자시	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)K	중	원거리 히트시 24, 근거리 히트시 9	
하지키와리	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)KB		24, 42	
호무라보에	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)A+B	중	61	G입력으로 캔슬 가능
후소오	(모든 방향으로 이동중)B+K	중	41	
카스미	(모든 방향으로 이동중)aB			B+K 입력으로 이아이로 전환
이아이	(모든 방향으로 이동중)bA			B+K 입력으로 카스미로 전회S
니에비라이	(↓ or ↑ 방향으로 이동중)A	상	28	
니에바라이~카스미	(↓ or ↑ 방향으로 이동중)A→	상	28	
이로리보에	(↓ or ↑ 방향으로 이동중)B	중	34	
츠라마키	(↓ or ↑ 방향으로 이동중)K	상	27	
호무라보에	(↓ or ↑ or ↘ or ↗ 방향으로 이동중)A+B	중	61	
후미카리	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동중)A	중	37	
우츠로카구라	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동중)B	중	30	
우츠로카구라~이아이	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동중) (B)	중	30	
아마카구라	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동중)BB	중중	30, 43	근거리 30, 34, 원거리 30, 20
히자가네	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)K	중	31	

니에가스리	(←방향으로 이동중)A	중	42	
니에가스리~이아이	(←방향으로 이동중) (A)	중	42	
오가미와리	(←방향으로 이동중)B	중	22	
오가미가구라	(←방향으로 이동중)BB	중중	22, 33	
하지키자시	(←방향으로 이동중)K	중	근거리 24, 원거리 9	
하지키와리	(←방향으로 이동중)KB	중중	24, 42	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
아야메시구레	(근접시)A+G	잡기	55	
하나레코레후지	(근접시)B+G	잡기	55	
사카키노하나무케	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	80	
요미노카도	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
사바키하아나에	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
리쿠도오노사바키	A+K	타격잡기(중)	30, 30	서서 크린히트시 발동
핫케노시노기	A+K→	타격잡기(중)	30, 30	서서 크린히트시 발동
키리하가에시	B+K	타격잡기(중)	45, 18	크린히트시 발동
리쿠도오노사바키	(카스미 중)B	타격잡기(중)	30, 37	서서 크린히트시 발동
핫케노시노기	(카스미 중)B→	타격잡기(중)	30, 37	서서 크린히트시 발동

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
미츠루기의 연휴	↙↙ BA→A+B↑↑BB→↓↘→(B)



나이트메어&
지그프리드



나이트메어와 지그프리드는 두 캐릭터간의 차이가 거의 없으므로 따로 나누지 않는다. 이 두 캐릭터는 정적(靜的)인 캐릭터이다. 화려한 움직임이나 빠른 대시 같은 것은 전혀 필요없다. 오직 3가지의 변형 자세를 적절히 조합하며 휘두르면 된다고 해도 과언이 아닐 듯. 화면의 절반을 차지하는 긴 리치를 사용해서 중거리를 제압하면 상대는 이들의 근처에도 못와보고 사망하게 되는 경우가 부지기수. 발생시간이 다소 느리다고 느껴질 수도 있겠지만 한방 한 방의 엄청난 데미지와 가드했을 때 상대가 부담하게 되는 가드 딜레이는 그 단점을 충분히 커버하고도 남는다. 찌기기나 올리기를 사용하더라도 실패했을 때의 부담이 크기 때문에 몇 번의 실수로 순식간에 게임이 끝나버리는 수도 있다(물론 나이트메어, 지그프리드의 승리로). 이 캐릭터를 사용할 때 특히 신경써서 사용할 것은 홀드입력이다. 통상기라도 홀드입력을 통해서 치프, 베이스, 덱스터 홀드로의 전환이 자유롭기 때문에 공격시의 딜레이를 줄일 수도 있고 다양한 공격을 시도하는데 많은 도움이 된다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬래시	A	상	18	
스워드 버스터	B	중	23	
다크 하이킥	K	중	12	
레그 슬래시	↓A	하	15	
스프릿트 버스터	↓B	특중	23	
다크 로우 킥	↓K	하	11	
터닝 헤드 슬래시	(등을 보이고 있을 때)A	상	25	

터닝 스워드 바스터	(등을 보이고 있을 때)B	중	35
터닝 다크 하이킥	(등을 보이고 있을 때)K	상	19
터닝 레그 슬래시	(등을 보이고 있을 때)↓A	중	15
터닝 스카이 프리터	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	28
터닝 다크 로우킥	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	12
점핑 백 스핀 슬래시	↖ or ↑ or ↗A	상	49
페이탈 버스터	↖ or ↑ or ↗B	중	↖26, ↑35, ↗40
점핑 브레이브 킥	↑ or ↗K	중	↑22, ↗25
점핑 백 브레이브 킥	↖K	상	17
점핑 백 스핀 슬래시	G↖ or ↑ or ↗A	상	43
페이탈 버스터	G↖ or ↑ or ↗B	중	↖26, ↑35, ↗40
점핑 브레이브 킥	G↑ or ↗K	중	↑22, ↗25
점핑 백 브레이브 킥	G↖K	상	17
다이빙 레그 슬래시	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중	↖19, ↑24, ↗24
다이빙 풀 스윙 스프릿터	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) (B)	중	↖26, ↑34, ↗34
다이빙 풀 스윙 스피릿터~치프 홀드	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) (B)	중	↖26, ↑34, ↗34
다이빙 액셀 킥	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	하	17

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
프로그레스 슬래시	AA	상상	18, 20	
슬래시 크로스	AAB	상상중	18, 20, 35	
슬래시 그라운드	A↓A	상하	18, 22	
더블 그라운드	A↓AA	상하하	18, 22, 35	
섀도우 슬라이서	↙A	하	44(53)	모으기 가능
레그 슬래시	↓A	하	17	
에이메트 크래셔	↘A	중	28	
백 스핀 슬래시	←A	상	52	
퀵 스핀 슬래시	→A	상	근거리 히트시 33, 원거리 히트시 29	
퀵 스핀 슬래시~덱스터 홀드	→(A)	상	33, 원거리 히트시 29	
라이드 슬래시	→➡A	상	43	
퀵 백 스핀 슬래시	aG, A	상	35	
슬래시~덱스터 홀드	(A)	상	18	
라이징 슬래시	(일어나며)A	특중	28	
매일 슈트롬	(일어나며)AA	특중, 하	28, 38	
매일 슈트롬 2격 캔슬	(일어나며)AA⬇	특중	28	
건틀렛 버스터	B→	중	26	
런 하트 버스터	B←	중	69	
스워드 버스터 캔슬~치프 홀드	B~←			
매일 스프리터	BB	중중	23, 26	
버스터 그라운더	B↓A	중하	23, 40(49)	2격째 모으기 가능
버스터 그라운드 캔슬~치프 홀드	B↓A⬅	중	23	2격째 모으기 가능
스워드 버스터~베이스 홀드	(B)	중	23	
슬래스트 스로	↙B	타격잡기(중)	35(32)	
섀도우 버스터	↓B	특중	23	
섀도우 버스터~베이스 홀드	↓(B)	특중	23	
스카이 스프리터	↘B	중	근거리 히트시 38, 원거리 히트시 31	
스카이 스프리터~치프 홀드	↘(B)	중	근거리 히트시 38, 원거리 히트시 31	
헤드 배트	←B	중	16	
더블 헤드 배트	←BB	중중	16, 22	
페이탈 다이브	←⬅B	중	44	
페이탈 드라이브	←⬅BB	중하	44, 51	
페이탈 드라이브~베이스 홀드	←⬅(B)	중	44	
피어싱 스트라이크	→B	중	근거리 44, 원거리 50	
루크 스프리터	→➡B	중	근거리 히트시 56, 원거리 히트시 46	
팜 맨트 디바이드	→➡bA	중중중	11, 11, 62	
풀 스윙 스프리터	(일어서며)B	중	22	

풀 스윙~치프 홀드	(일어서며) (B)	중	22	
스프리트 버스터~베이스 홀드	(앉아서) (B)	특중	23	
헬름 디바이더	bG B	중	16	
아머 브레이커	bG BB	중하	16, 32	
아머 브레이커~치프 홀드	bG B(B)	중하	16, 32	
브레이크 킥	bG BK	중중	16, 21	
아스티바이드	↓↘→B	가드불능	71	
그라이드 로우 킥	↙K or ⬇K	하	11	
다크 미들 킥	↘K	중	16	
엑셀 킥	↘KK	중하	16, 10	
엑셀 헤드 어퍼	↘KKB	중하중	16, 10, 19	
다크 사이트 킥	←K	중	22	
제이드 크랙커	→K	상	16	
숄더 차지	→➡K	중	21	
라이징 킥	(일어나며)K	중중	17, 14	
스톰 핑	↓↘→KKKKK or 상대 다운 중 ↓KKKKK	하하하하하	10, 7, 7, 7, 7	
아스트 텀블	↓↘→(K) or 상대 다운 중 ↓(K)	하	26	
다크 소울 임팩트	↘A+B	하	39	
브레이즈 윈드 · 덱스터 홀드	A+B	중중중	10, 10, 16	지그프리드 전용기술
브레이즈 슈트롬	A+B A	중중하	10, 10, 19	지그프리드 전용기술
플라잉 엣지	→➡A+B	중	53	
플라잉 엣지~다운	→➡A+B⬇	중	53	
아웃사이드 건틀렛 버스터	↓B+K →B	중	26	
인사이드 건틀렛 버스터	↑B+K →B	중	26	
드롭 킥	→➡B+K	상	32	
스핀 킥	A+K	상	26	
스핀 킥 슬래시	A+K A	상상	26, 21	
스핀 더블 슬래시	A+K AA	상상상	26, 21, 23	
스핀 슬래시 크로스	A+K AAB	상상상중	26, 21, 23, 34	
스핀 슬래시 딜레이 크로스	A+K AA~B	상상상중	26, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 크로스~베이스 홀드	A+K AA~(B)	상상상중	26, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 그라운드	A+K A↓A	상상하	26, 21, 22	
스핀 킥 슬래시~덱스터 홀드	A+K (A)	상상	26, 21	
스핀 미들 킥	A+K K	상중	26, 33	
치프 홀드	B+K			
테라-더-큐라	(치프 홀드 중)A	상중	근거리 히트 26, 21, 원거리 히트 26, 17	
테라-더-큐라~덱스터 홀드	(치프 홀드 중) (A)	상	26	
테라 스톰퍼	(치프 홀드 중)B	중	근거리 히트 47, 원거리 히트 35	
테라 니	(치프 홀드 중)K	중	17	
테라 헬 프리	(치프 홀드 중)KK	중	17, 20	
베이스 홀드	→B+K or (앉아서)↘B+K			
그립 사이즈	(베이스 홀드 중)A	하	28	
그립 사이즈~덱스터 홀드	(베이스 홀드 중) (A)	하	28	
그립 캐터펄트	(베이스 홀드 중)B	하	40	
그립 캐터펄트~치프 홀드	(베이스 홀드 중) (B)	하	40	
그립 럼	(베이스 홀드 중)K	중	5	
필드 셔터	(베이스 홀드 중)A+B	중	5	
에어 디바이드	(베이스 홀드 중)bA	중중중	11, 11, 44	
덱스터 홀드	←B+K			
팬텀 슬래시	(덱스터 홀드 중)A	하	26	
더블 팬텀 슬래시	(덱스터 홀드 중)AA	하상	26, 49	
팬텀 슬래시 그라운드	(덱스터 홀드 중)A↓A	하하	26, 37	
팬텀 딥퍼	(덱스터 홀드 중)B	중	37	
팬텀 딥퍼~치프 홀드	(덱스터 홀드 중) (B)	중	37	
팬텀 토우 킥	(덱스터 홀드 중)K	상	27	
소울 바이더	(덱스터 홀드 중)bA	중	35	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
백 스핀 슬래시	(↙ or ↖ or ←방향으로 이동중)A	상	52	
섀도우 임팩트	(↙ or ↖방향으로 이동중)B	하	43	
하이브릭 브레이브 킥	(↙ or ↖ or ←방향으로 이동중)K	중	25	
치프 홀드	(→ 이외의 모든 방향으로 이동중)	B+K		
와인드 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)A	중	44	
스워드 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B	중	23	
건틀렛 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B→	중	26	
런버드 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B←	중	69	
스워드 버스터 캔슬~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B~←			
헬름 디바이더	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)BB	중중	23, 16	
아머 브레이커	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)BBB	중중하	23, 16, 32	
아머 브레이커~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)BB(B)	중중하	23, 16, 32	
브레이크 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)BBK	중중중	23, 16, 21	
헬름 디바이더	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)bG B	중	16	
아머 브레이커	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)bGBB	중하	16, 32	
아머 브레이커~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)bG B(B)	중하16, 32		
브레이크 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)bG BK	중중	16, 21	
스워드 바스터~베이스 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) (B)	중	23	
버스터 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B↓A	중하	23, 40, (49)	2격째 모으기 가능
버스터 그라운드 캔슬~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B↓A←	중	23	2격째 모으기 가능
스핀 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)K	상	29	
스핀 미들 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KK	상중	29, 23	
스핀킥 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KA	상상	29, 21	
스핀킥 슬래시~덱스터 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)K(A)	상상	29, 21	
스핀 더블 슬래시	(↑or↓ 방향으로 이동중)KAA	상상상	29, 21, 23	
스핀 슬래시 크로스	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KAAB	상상상중	29, 21, 23, 34	
스핀 슬래시 크로스 딜레이	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KAA~B	상상상중	29, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 크로스~베이슬 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KAA~(B)	상상상중	29, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KA↓A	상상하	29, 21, 22	
스핀 더블 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KA↓AA	상상하하	29, 21, 22, 35	
라이드 슬래셔	(↗ or ↘ 방향으로 이동중)A	상	43	
스카이 스프리터	(↗ or ↘ 방향으로 이동중)B	중	37	
스카이 스프리터~치프 홀드	(↗ or ↘ 방향으로 이동중) (B)	중	37	
숄더 차지	(↗ or ↘ 방향으로 이동중)K	중	21	
페이틀 다이브	(← 방향으로 이동중)B	중	44	
페이틀 드라이브	(← 방향으로 이동중)BB	중하	44, 51	
페이틀 다이브~베이스 홀드	(← 방향으로 이동중) (B)	중	44	
덱스터 홀드	(← 방향으로 이동중)B+K			
루크 스프리터	(→ 방향으로 이동중)B	중	근거리 히트 56, 원거리 히트 46	
슬라이딩 킥	(→ 방향으로 이동중)K	하	25	
팜 맨트 디바이드	(→ 방향으로 이동중)bA	중중중	11, 11, 62	
플라잉 엣지	(→ 방향으로 이동중)A+B	중	53	
플라잉 엣지~다운	(→ 방향으로 이동중)A+B↓	중	53	
드롭킥	(→ 방향으로 이동중)B+K	상	32	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
힐트 임팩트	(근접시)A+G	잡기	55	
나이트메어 슬래시	(근접시)B+G	잡기	60	
윗치 헌트	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
캘러미티 폴	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
언홀리 테라	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
업토스	(앉아서)A+G or B+G	잡기	30	
슬래스트 스로	↗B	타격잡기(중)	35(32)	
백 슬래스트 스로	(상대 배후에서)↗B	타격잡기(중)	50(32)	

업 토스	(상대 다운시 머리 쪽에 앉아서)A+G or B+G	다운잡기	8	일으켜 세운다
업 토스	(상대 다운시 다리 쪽에 앉아서)A+G or B+G	다운잡기	8	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
나이트메어의 연휴	A+K AA (B) (A) (B)→B+KB ↑B+K →B+K bA
지그프리드의 연휴	A+K A ↘(B)KK →→B(B)G A+B A →→A+B



아스타로스

이 녀석은 여전히 무식하다. 소울칼리버에서 로크와 함께 최다의 가드불능 기술을 가지고 있고 평균 데미지가 가장 높은 캐릭터이고 하단 잡기를 가진 캐릭터이다. 아스타로스는 중량급 캐릭터의 특성상 기술들의 리치가 평균적으로 길고 가드했을 때 상대의 가드 딜레이가 엄청나다. 또한 데미지가 많아서 찔기기나 올리기를 시도했을 때 실패하면 엄청난 피해를 입게 된다. 아스타로스는 홀드입력으로 기술의 효과와 데미지가 크게 달라지고 상대의 반격 타이밍을 흘뜨리는데도 일조를 한다. 근거리에서는 제라리온(↙B)로 하단을 공략하고 원거리에서는 돌 지크므사리오(←←A)와 튜더 돌 지크 므사리오(←←(A))의 조합을 잘 사용하는 것이 중요하다. 또 상대가 다운됐을 때는 실 · 에비스(←A+B)와 비아즈스 레비스(←(A+B))로 일어나는 것이 두렵도록 해야 한다. 또한 최고의 데미지를 가진 기술 튜더 디리아(↓↘→B+K)의 캔슬을 잘 사용하는 것도 포인트. 기술 발생시간이 매우 길지만 캔슬로 상대방의 정신을 흘뜨리다가 일단 한번만 히트시키면 그 게임은 끝난 것이나 다름없다. 하지만 기술 이름은 정말 웃기다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
루크스자	A	상	17	
이르크시아	B	중	22	
비스크	K	상	20	
루크페르자	↓A	하	17	
이루크루사	↓B	특중	23	
브에크	↓K	하	14	
듀 스자	(등을 보이고 있을 때)A	상	22	
듀 이루사	(등을 보이고 있을 때)B	중	20	
듀 브크	(등을 보이고 있을 때)K	상	31	
듀에르 스자	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	17	
듀에르 이루사	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	25	
듀에르 브크	(등을 보이고 있을 때)↓K	중	16	
무토르 스비크	G↖K or G↑K or G↗K	중	↖22, ↑25, ↗25	
무토르 아이악프자	G↖A or G↑A or G↗A	상	↖28, ↑35, ↗38	
무토르 이아메르시아	G↖B or G↑B o rG↗B	중	↖32, ↑37, ↗42	
메룸르 스자	G↖(착지하며)A or G↑(착지하며)A or G↗(착지하며)A	하	↖21, ↑26, ↗28	
일아 메르시아	G↖(착지하며)B or G↑(착지하며)B or G↗(착지하며)B	중	↖34, ↑39, ↗43	
메르베크	G↖(착지하며)K or G↑(착지하며)K or G↗(착지하며)K	하	↖17, ↑21, ↗21	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슈 루크스자	(A)	상	29	
무크스자	AA	상상	17(29), 24	첫 번째 공격 홀드 가능
B튜터 슈 무크스자	A(A)	상 가드불능	17(29), 20	첫 번째 공격 홀드 가능
로체리오	AB	상중	17(29), 20	첫 번째 공격 홀드 가능
메리아크 스자	↙A	하	41	
튜더 메리아크 스자	↙(A)	하	53	

메류르 스자	↓A	하	22	
튜터스 무크스자	↘A	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 42	
튜터 엘슬라이 무크스자	↘(A)	가드불능	53	
무크스자	←A	상	25	
돌 지크므사리오	←←A	중	28	
튜더 돌 지크 므사리오	←←(A)	중	38	
루크 피리오	→A	상	14	
크메루시아	→AB	상중	근거리 히트시14, 35, 원거리 히트시14, 31	
튜더 크메루시아	→A(B)	상 가드불능	14, 44	
크루크 스자	→→A	중	31	
멜 디아크 스자	→→(A)	중	34	
일 멜프시아	→→(A)B	중중	34, 79	
아디 일비파자	↓↙←A	타격잡기(중)	65(17)	
엘 리아스 하자	↓↙←AAAAAA	타격잡기(중), 중중중중중	17, 17, 17, 17, 17, 17, 17	처음 공격이 맞지 않았을 때 가능
에라 류 므크스자	(일어서며)A	상	근거리에서 히트시 43, 원거리 히트시 54	
일 이르크시아	(B)	중	38	
틸리온	B→	중	17	모으기 가능
무크스자	BA	중상	22(38), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
크메르시아	BB	중중	근거리 히트시22, 31, 원거리 히트시 22, 36,	
			홀드시 38, 53, 1,2번 째 공격 모두 홀드 가능	
엘 아클리오	BB→	중중	22(38), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
제라리온	↙B	하	31	
비 피라리오	↓B	중	31	
튜더 디 피바리오	↓(B)	가드불능	49	
크메르시아	↘B	중	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 34	
튜더 크메르시아	↘(B)	가드불능	44	
비메르	←B	중	26	
쿠쿠 비메르	←(B)	중	49	
엘포 세라리시아	←←B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
튜터 길포 세리리시아	←←(B)	가드불능	89	
로티라온	→	중	근거리 히트시 30, 원거리 히트시 32	
비사리온	→→	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 44	
에라로 메르사리온	(일어서며)B	중	25	
데로 디브리온	(등을 보이고 있을 때)B+K	중	31	
비스아크	(K)	상	26	
엘 비시오엑	↙K	26		
멜 브에크	↓K	하	14	
큐빅	↘K	중	17	
슈 큐빅	↘(K)	중	32	
튜더스 카즈후자	↘KA	중상	17(32), 40	
크루스 쿠스파리오	↘K(A)	중중	17(32), 29	첫 번째 공격 홀드 가능
비 아즈크	←K	중	36	
무 윕스크	←←K	중	30	
로티아스	→K	중	25	
스루발트	→→K	중	31	
로티 아즈발트	→→(K)	중	근거리 히트시 79, 원거리 히트시 53	
슈 스루발트	(앉아서)↘K	중	31	
에라 에르시스	(일어서며)K	중	21	
메리아크 스자	(일어서며)KA	중하	21, 41	
슈 무크사리오	A+B	중	근거리 히트시 32, 원거리 히트시 59	
메르피탈 지그무트	↘A+B	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 50	
튜피달 지그무트	↘(A+B)	가드불능	85	
실 레비스	←A+B	중	21	
비아즈스 레비스	←(A+B)	타격잡기(가드불능)	30(28)	
쿠쿠 로티라온	B+K	타격잡기(상)	23	
크래춰 엑시라이오	↘B+K	하	근거리 히트시 49, 원거리 히트시 44	
스루퍼	→B+K	상	33	
튜더 듀르퍼	→(B+K)	44		
듀더 디리아	↓↘→B+K	가드불능	107	G버튼으로 켄슬 가능

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
메리아코스자	(↙ or ↖방향으로 이동중)A	하	41	
튜더코스자	(↙ or ↖방향으로 이동중) (A)	하	근거리 히트시 53, 원거리 히트시 49	
멜포 세라리시아	(↙ or ↖방향으로 이동중)B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
튜터 길포 세라리시아	(↙ or ↖방향으로 터 길포 이동중) (B)	가드불능	89	
뮤 윕스크	(↙ or ↖방향으로 이동중)K	중	30	
무즈메르피탈 지그무트	(↙ or ↖방향으로 이동중)A+B	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 50	
뮤즈 튜피탈 지그무트	(↙ or ↖방향으로 이동중)	(A+B)	가드불능	85
무르데르프 하숨즈	(↑ or ↓방향으로 이동중)A	중	25	
시우르 무즈르 스자	(↑ or ↓방향으로 이동중)AA	중중	25, 25	
무즈르비시아	(↑ or ↓방향으로 이동중)B	중	53	
무즈르 메르아리오	(↑ or ↓방향으로 이동중)K	중	37	주변에 지진 효과
튜더 무즈르 메르아리오	(↑ or ↓방향으로 이동중) (K)	중	56	주변에 지진 효과
무즈 멜피달 지그므트	(↑ or ↓ or ↗ or ↘방향으로 이동중)A+B	상	근거리 히트시 36, 원거리 히트시 50	
무즈 튜피달 지그므트	(↑ or ↓ or ↗ or ↘방향으로 이동중) (A+B)	가드불능	85	
크룩스저	(↘ or → or ↗방향으로 이동중)A	중	31	
멜 디악스저	(↘ or → or ↗방향으로 이동중) (A)	중	34	
일 멜프서	(↘or→or↗방향으로 이동중) (A)B	중중	34, 79	
크메루시아	(↘ or ↗방향으로 이동중)B	중	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 34	
튜더 크메루시아	(↘ or ↗방향으로 이동중) (B)	가드불능	44	
수르발트	(↘ or ↗방향으로 이동중)K	중	31	
로티 아즈발트	(↘ or ↗방향으로 이동중) (K)	중	근거리 히트시 79, 원거리 히트시 53	
돌 지크 무사리오	(←방향으로 이동중)A	중	28	
튜터 돌 지크 무사리오	(←방향으로 이동중) (A)		38	
메르포 세라리시아	(←방향으로 이동중)B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시42	
튜더 길포 세라리시아	(←방향으로 이동중) (B)	가드불능	89	
무 윕스크	(←방향으로 이동중)K	중	30	
실 레버스	(←방향으로 이동중)A+B	중	21	
비아즈스 레비스	(←방향으로 이동중) (A+B)	타격잡기(가드불능)	21	
비사리온	(→방향으로 이동중)B	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 44	
아이오크	(→방향으로 이동중)K	하	37	
스루퍼	(→방향으로 이동중)B+K	상	33	
튜더 듈파	(→방향으로 이동중) (B+K)	상	44	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
투르슈	(근접시)A+G	잡기	60	
아리에스	(근접시)B+G	잡기	55	
비 멜리오	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
빌스 라리오	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	75	
티아 멜사리온	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	75	
툴스 아주루스크	(상대가 앉아있을 때) ↓A+G	하단잡기	70	
로 에리오 그랙	(상대가 공중에서 근접시)B+G	잡기	45	
쿠쿠 로티라온	B+K	타격잡기(상)	23	
쿠쿠 로티라온	(배후에서 근접시)B+K	타격잡기(상)	23	
엘아트 루즈게리오	(상대 다운시 발 쪽에서) ↓B+K or ↓A+K	다운잡기	30(17)	
엘아트 루즈게리오	(상대 다운시 머리 쪽에서) ↓B+K or ↓A+K	다운잡기	30(17)	
비아즈스 레비스	←(A+B)	타격잡기(가드불능)	30(28)	
아디 일비파자	↓↙←A	타격잡기(중)	65(17)	
튜더 쿠큐레이	(B+G)	잡기		
엘파디아	B+G←	잡기	44	
비 투르사로스	B+G→	잡기	68	

캐릭터별 연속

기술명	커맨드
아스타로스의 연휴	→(B+K) ↓⬇AA ↓↙←AAAA ↘(A) ↘(A+B) ↓⬇B



킬릭

주인공급 캐릭터답게 화려한 봉술을 보여주는 킬릭. 하지만 타 게임의 주인공들 처럼 밸런스가 잘 맞춰져 있진 않다. 공격의 리치는 있지만, 상대의 횡이동에 대응하기 어렵고, 공중 콤보가 빈약하다. 하지만 봉술에는 봉술의 전법이 있는 법. 가슴쪽에서 오는 중공격을 임팩트하기 쉽고, 기술 발동전에 임팩트 판정이 있는 공격이 많다. 상대와의 거리를 교묘히 조절하며 대전을 자신의 페이스로 이끌자.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➜ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
구습곤	A	상	17	
낙습곤	B	중	20	
예격축	K	상	14	
소습곤	⬇A	하	12	
할습곤	⬇B	중	15	
치격축	⬇K	하	9	
구배곤	(등을 보이고 있을 때)A	상	14	
낙배곤	(등을 보이고 있을 때)B	중	17	
예배축	(등을 보이고 있을 때)K	상	9	
소배곤	(등을 보이고 있을 때)⬇A	하	13	
할배곤	(등을 보이고 있을 때)⬇B	중	17	
치배축	(등을 보이고 있을 때)⬇K	하	9	
산아곤	↖ or ↑ or ↗A	중	23	
양추곤	↖ or ↑ or ↗B	중	33	
상개축	↖ or ↑ or ↗K	상	18	
산아곤	G↖ or ↑ or ↗A	중	23	
양추곤	G↖ or ↑ or ↗B	중	33	
상개축	G↖ or ↑ or ↗K	상	18	
휘소곤	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	28	
무천곤	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중	22	
괄조축	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	하	18	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
쌍구곤	AA	상상	17, 20	
류설의	AAB	상상중	17, 20, 30	
좌류설	AA↑	상상	17, 20	
우류설	AA↓	상상	17, 20	
철통천	aB	중	18	
속습곤	aA	상상	17, 9	
주천	aAB	상상중	17, 9, 37	
애소곤	↙A	하	18	
늠호	↓A	하	23	
혈극소	↘A	중	24	
혈고소	↘AA	중상	24, 18	
고소	←A	상	23	
액선곤	←←A	중	23	
규호	←←AA	중하	23, 23	
랑구곤	→A	상	14	
추습곤	→AA	상상	14, 23	
풍후	→AAA	상상상	14, 23, 23	

질선곤	→→A	상상	23, 23	
늘격곤	(일어서며)A	중	25	
연폭곤	BB	중중	20, 24	
회천아	↙B	중	26	
비천곤	↓B	중	24	
추봉	↘B	중	17	
홍봉	↘BB	중	17, 23	
넘자곤	←B	중	42	
추성	←(B)	중	55	
괄상천	←←B	하	18, 원거리23	
백택천	→B	중	20, 원거리24	
백천아	→B↓	하	28	
암충곤	→→B	중	20	
걸천	bK	상중	18, 18	
윤회	↓↙←B	가드불능	71	G로 캔슬 가능
립천곤	(일어서며)B	중	30	
권상천	(앉아서)↙B	하	15	
최봉	(좌측 스텝 중) B	상	18	
개절축	↙K	하	22	
계파축	↓K	하	9	
치상축	↘K	중	22	
진장축	←K	중	17	
력풍축	←←K	중	28	
계시축	→K	중	24	
선벽축	→→K	중중	18, 23	
벽람축	→→K	중중중	18, 23, 22	
뇌후	→→KKB	중중중중	18, 23, 22, 22	
시천	kB	상하	14, 14	
장천	←kB	중상	14, 23	
섬상축	(일어서며)K	중	22	
상천	(일어서며)KB	중중	22, 22	
봉명	A+B	중중중중중	14, 14, 14, 14, 14	
용정	←A+B	중중중중	17, 17, 17, 17	
용등익	←A+BB	중중중	17, 17, 34	B 누르느 타이밍에 따라 변화
용익천	←A+BBB	중중중중	17, 17, 34, 20	B 누르는 타이밍에 따라 변화
중천	→A+B	중중중중중	18, 18, 9, 9, 14	
중아	↓A+B	하하하하	9, 9, 18, 18	
개삼보	↘A+B	타격잡기(하)	35	원거리 히트시 데미지 9
봉삼보	↙A+B	타격잡기(하)	40	원거리 히트시 데미지 9
개삼보	(상대 배후에서)↘A+B	타격잡기(하)	55	원거리 히트시 데미지 9
봉삼보	(상대 배후에서)↙A+B	타격잡기(하)	50	원거리 히트시 데미지 9
휘선	(앉아서)A+B	중중중	18, 18, 18	
봉익	B+K	중	47	G로 캔슬 가능
공아	↙ or ↓ or ↘B+K	하	28	
복공아	↙ or ↓ or ↘B+K↑			
도공아	↙ or ↓ or ↘B+K↓			
봉천아	←B+K	하	42	
계월축	→B+K	중중	14, 23	
상쌍곤	A+K	중중	18, 23	
산두	↙A+K	하하	18, 18	
패호	↓A+K	하	26	
채아	↘A+K	하	23	
기갈	→A+K	상상상상상상	18, 14, 7, 7, 7, 7	
준봉사	↓↘→	공격흘리기		횡공격 흘리기 기능
봉소	↓↘→A	하	23	
봉아	↓↘→B	중	20	
봉개	↓↘→K	상상	18, 18	

봉화	↓↘→A+B	중	42	G로 캔슬 가능
봉익	↓↘→B+K	중	47	G로 캔슬 가능
봉호	↓↘→A+K	하	24	
좌준봉	(중봉사 중)↑	특수이동		
우준봉	(준봉사 중)↓	특수이동		
황뇌화	(누워 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+B	중	42	G로 캔슬 가능
황익섬	(누워 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+K	하	33	
조뇌화	(엎드려 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+B	중	42	G로 캔슬 가능
조익섬	(엎드려 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+K	33		
아백	G+K	상	6	히트시 뒤로 이동

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
요호	(↖ or ↙방향으로 이동중)A	하	23	
염자곤	(↖ or ↙방향으로 이동중)B	중	42	
추성	(↖ or ↙방향으로 이동중) (B)	중	55	
역풍축	(↖ or ↙방향으로 이동중)K	28		
흑선곤	(↑ or ↓방향으로 이동중)A	중	23	
현역	(↑ or ↓방향으로 이동중)AA	중하	23, 28	
현익	(↑ or ↓방향으로 이동중)AB	중중	23, 28	
천패	(↑ or ↓방향으로 이동중)B	중	34	
팔상축	(↑ or ↓방향으로 이동중)K	하	20	
비렴	(↑ or ↓방향으로 이동중)kA	하상	20, 31	
봉익	(↑ or ↓방향으로 이동중)B+K	중	47	
주선곤	(↘방향으로 이동중)A	상	28	
홍련	(↘방향으로 이동중)AA	상상	28, 33	
암충곤	(↘ or ↗방향으로 이동중)B	중	20	
선벽축	(↘ or ↗방향으로 이동중)K	중중	23, 23	
벽람축	(↘ or ↗방향으로 이동중)KK	중중중	23, 23, 22	
뇌후	(↘ or ↗방향으로 이동중)KKB	중중중중	23, 23, 22, 22	
계월축	(↘ or↗방향으로 이동중)B+K	중중	14, 23	
비선곤	(↗방향으로 이동중)A	중	23	
구련	(↗방향으로 이동중)AA	중중	24, 33	
액선곤	(←방향으로 이동중)A	중	24	
규호	(←방향으로 이동중)AA	중하	24, 23	
괄상천	(←방향으로 이동중)B	하	18, 원거리 23	
역풍축	(←방향으로 이동중)K	중	28	
질선곤	(→방향으로 이동중)A	상상	23, 23	
암충곤	(→방향으로 이동중)B	중	20	
호사축	→K	하	26	

잡기

기술명	커맨드	공격력	비고	
대벽	(근접시)A+G	잡기	55	
효수	(근접시)B+G	잡기	60	
단죄	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
하초	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
포락	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
개심보	↘A+B	타격잡기(하)	35	원거리 히트시 데미지 9
봉심보	↙A+B	타격잡기(하)	40	원거리 히트시 데미지 9
개심보	(상대 배후에서)↘A+B	타격잡기(하)	55	원거리 히트시 데미지 9
봉심보	(상대 배후에서)↙A+B	타격잡기(하)	50	원거리 히트시 데미지 9

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드	
킬릭의 연휴	AA↑ ↓↘→↑ ↑nB A+K ↓↘→A ←(B)	특수기



소피티아

기술 이름들이 하나 같이 성스러운 성녀 소피티아는 리치가 짧을 것 같지만 실제로는 오히려 길다고 느낄 정도. 「소울 엣지」에서 사용하였던 기술들을 베이스로 상단, 중단, 하단의 기술들이 모든 안정적인 형태를 취하고 있고 특히 그레이스 헤븐(↘B)을 비롯하여 스워드 커터랙트(←⬅B), 엔젤 퓨리파이 등 수많은 띄우기 기술들을 가지고 있어서 공중 콤보에의 의존도도 상당히 높은 편. 콤보가 아주 많은 캐릭터에 해당하니까 스스로 콤보들을 만드는 재미도 쏠쏠할 것이다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬라이드 블레이드	A	상	12	
스워드 스프래쉬	B	중	15	
홀리 하이 킥	K	상	15	
언더 슬라이드 블레이드	↓A	특중	12	
언더 스프래쉬	↓B	중	17	
홀리 로우 킥	↓K	하	11	
슬라이드 블레이드 플립	(등을 보이고 있을 때)A	상	15	
스워드 스프래쉬 플립	(등을 보이고 있을 때)B	중	28	
홀리 하이 킥 플립	(등을 보이고 있을 때)K	상	30	
언더 스트림 플립	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	11	
언더 스프래쉬 플립	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	21	
홀리 로우 킥 플립	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	17	
점핑 슬라이드 스핀	↖ or ↑ or ↗A	상	24	
다이빙 언더 스프래쉬	↖ or ↑ or ↗B	중	38	
엔젤 킥	↖ or ↑ or ↗K	중중	16, 23	
점핑 슬라이드 스핀	G↖ or ↑ or ↗A	상	↖21, ↑24, ↗24	
다이빙 언더 스프래쉬	G↖ or ↑ or ↗B	중	↖28, ↑38, ↗38	
홀리 크레센트 킥	G↖ or ↑ or ↗K	중	↖18, ↑28, ↗33	
서브머지 언더 스트림	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	↖20, ↑23, ↗23	
서브머지 폴 턴 플레어	G↖or ↑ or ↗(착지하며)B	중	↖28, ↑31, ↗31	
서브머지 스핀 킥	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	중	22	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬라이드 플로우	AA	상상	12, 15	
슬라이드 토네이도	AK	상하	12, 18	
언더 스트림	↙A	하	23	
엔젤 새틀라이트	↙AA	하중	23, 36	
언더 슬라이드 블레이드	↓A	특중	12	
엔젤 퍼니셔	↘A	중	26	
엔젤 카타르시스	←(A)	상	23(45)	
카타르시스 샤워	←(A)B	상중	23(45), 21	
카타르시스 스트림	←(A)A	상하	23(45), 21	
카타르시스 새틀라이트	←(A)AA	상하중	23(45), 21, 36	
리버스 미라쥬	←⬅A	중중	28, 43	카운터 히트시 두번째 공격이 나옴
실드 탭	→A	상	10	
탭 힐트	→AB	상중	10, 31	
엔젤 포스	→➡A	중	34	
플로트 슬라이드 블레이드	(일어서며)A	중	24	
어센드 스프래쉬	BB	중중	15, 20	
스프래쉬 라운드 킥	BK	중상	15, 15	

언더 스프래쉬	↗B	중	17	
실드 스매시	↓B	특중	20	
가디언 스트라이크	↓BB	특중중	20, 41 원거리 20, 33	
가디언 브링거	↓B bA	특중중	20, 28	
가디언 슬래시	↓B bAA	특중중중	20, 28, 15	
가디언 저지먼트	↓B bAAK	특중중중중	20, 28, 15, 47	
그레이스 헤븐	↘B	중	24	
스워드 샤워	←B	중	35	
스워드 커트랙트	←←B	중	24	
퀵 스트라이크	→B	중	29	
엔젤 퓨리파이	→→B	중	34	
내스티 임페일	bABBB	하하하하	14, 6, 6, 6	
헤븐스 게이트	←←bA	가드불능	56	G로 캔슬 가능
풀 턴 플레어 헤븐	(일어서며)B	중	17	
실드 스매시	(앉아서)↘B	특중	17	
가디언 스트라이크	(앉아서)↘BB	특중중	17, 41 원거리 20, 33	
가디언 브링거	(앉아서)↘B bA	특중중	17, 28	
가디언 슬래시	(앉아서)↘B bAA	특중중중	17, 28, 15	
가디언 저지먼트	(앉아서)↘B bAAK	특중중중중	17, 28, 15, 47	
킥 듀오	KK	상중	15, 20	
토네이도 로우 킥	↙K	하	27	
스프링 언더 킥	↓K	하	11	
홀리 미들 킥	↗K	중	20	
홀리 토우 킥	←←K	중	25	
홀리 리프트 킥	→→K	중	21	
엔젤 킥	↗K	중중	16, 23	
엔젤 스파이럴	↗KA	중중하	16, 23, 19	
엔젤 스트록	↗KAB	중중하중	16, 28, 19, 36	
엔젤 폴	↗KB	중중중	16, 23, 42	
엔젤 썸머	↗KK	중중중	16, 23, 30	
엔젤 스프링	(일어서며)K	중중	15, 15	
썸머솔트 킥	kB	중	33	
트윈 스텝 그레이스	↘A+B	중중	14, 39	
가이어 셰이크	↑A+B	중	20(25)	근거리 지진 효과
얼티미트 가이어 트레머	↑(A+B)	중 가드불능	52	근거리 지진효과
템퍼런스 스매시	B+K	중	36	
템퍼런스 스트라이크	B+KB	중중	36, 41	
템퍼런스 브링거	B+K bA	중중	36, 28	
템퍼런스 슬래시	B+K bAA	중중중	36, 28, 15	
템퍼런스 저지먼트	B+K bAAK	중중중중	36, 28, 15, 47	
스워드 플러드	←←B+K	중	54	
리프라이설 차지	→→B+K	중	21	
리프라이설 트라이얼	→→B+K A	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	→→B+K AB	중상중	21, 17, 26	
토네이도 하이 킥	A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	A+K K	중	34	
미라쥬 새틀라이트	일어서며) A+B	중	30	
플레어 헤븐	(일어서며)B+K	중	24	
엔젤 스텝	↓↘→	특수이동		
라스타 새틀라이트	↓↘→A	중	35	
루미너스 새틀라이트	↓↘→AA	중하	35, 37	
엔젤 스트라이크	↓↘→B	중	43, 원거리 33	
페인풀 페이트	(엔젤 스트라이크 히트시)←	타격잡기(중)	20(43)	
라이트 브링거	↓↘→bA	중	28	
라이트 슬래시	↓↘→bAA	중중	28, 15	
헤븐스 저지먼트	↓↘→bAAK	중중중	28, 15, 47	

엔젤 스프링	↓↘→K	중중	15, 15	
라스타 새틀라이트	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ A	중	35	
루미너스 새틀라이트	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ AA	중하	37	
리프라이설 차지	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ B	중	21	
리프라이설 트라이얼	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ BA	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ BAB	중상중	21, 17, 26	
홀리 크레센트 킥	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ K	중	28	
더블 엔젤 스텝	↓↘→↓↘→	특수이동		엔젤 스텝과 동일하게 기술 파생

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
인버스 언더 스트림	(↙ or ↘ 방향 이동중)A	하	23	
라이트 스트림	(↙ or ↘ 방향 이동중)AA	하중	23, 42	
사이렌 스트림	(↙ or ↘ 방향 이동중)A(A)	하, 가드불능	23, 61	
스워드 커트랙트	(↙ or ↘ 방향 이동중)B	중	24	
토네이도 하이 킥	(↙ or ↘ 방향 이동중)K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↙ or ↘ 방향 이동중)KK	중	34	
트윈 스텝 그레이스	(↙ or ↘ 방향 이동중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↙ or ↘ 방향 이동중)B+K	중	54	
실드 슬랩	(↓ 방향 이동중)A	상	29	
엘크 스트라이크	(↓ or ↑ 방향 이동중)B	중	38	
홀리 미들 킥	(↓ or ↑ 방향 이동중)K	중	20	
트윈 스텝 그레이스	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↓ or ↑ 방향 이동중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+K K	중	34	
썸머솔트 킥	(↓ or ↑ 방향 이동중)kB	중	54	
인버스 실드 슬랩	(↑ 방향 이동중)A	상	20	
엔젤 포스	(↖ or ↗ 방향 이동중)	A중	34	
어센션 슈트	(↖ or ↗ 방향 이동중)B	중	37	
홀리 리프트 킥	(↖ or ↗ 방향 이동중)K	중	21	
트윈 스텝 그레이스	(↖ or ↗ 방향 이동중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↖ or ↗ 방향 이동중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(↖ or ↗ 방향 이동중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↖ or ↗ 방향 이동중)A+K K	중	34	
썸머솔트 킥	(↖ or ↗ 방향 이동중)kB	중	33	
리버스 미라쥬	(← 방향 이동중)A	중중	28, 43	카운터 히트시 두번째 공격이 나옴
스워드 커트랙트	(← 방향 이동중)B	중	24	
홀리 토우 킥	(← 방향 이동중)K	중	25	
트윈 스텝 그레이스	(← 방향 이동중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(← 방향 이동중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(← 방향 이동중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(← 방향 이동중)A+K K	중	34	
엔젤 포스	(→ 방향 이동중)A	중	34	
엔젤 퓨리파이	(→ 방향 이동중)B	중	34	
플로어 스위퍼	(→ 방향 이동중)K	하	26	
리프라이설 차지	(→ 방향 이동중)B+K	중	21	
리프라이설 트라이얼	(→ 방향 이동중)B+K A	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	(→ 방향 이동중)B+K AB	중상중	21, 17, 26	
토네이도 하이 킥	(→ 방향 이동중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(→ 방향 이동중)A+K K	중	34	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬리핑 킥	(근접시)A+G	잡기	48	
홀리 크래커	(근접시)B+G	잡기	40	
홀리 드라이버	(홀리 크래커 중)↓B or ↓A	잡기	40, 20	

보텀 잽	(배후 근접시) A+G or B+G	잡기	40	
라운드 노커	(좌측면 근접시) A+G or B+G	잡기	40	
카라콘 페리	(우측면 근접시) A+G or B+G	잡기	75	
헤븐스 아치 라이트닝	→➡A+G	잡기	55	
페인풀 페이트	(엔젤 스트라이크 히트시) ←	타격잡기(중)	20(43)	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
소피티아의 연휴	Kb ↗K⬇ K⬉ A(A) B+K ←(A) ↓↘→bA A K



아이비

아이비의 독특한 무기인 사복검은 원거리전, 근거리전 어느 하나 빠질 것 없이 만능의 성능을 자랑한다. 근거리 전에서 다소 약한 모습을 보이지만 일단 상대와의 거리가 중거리 정도로 유지된다면 철편처럼 늘어나는 기술들로 상대를 훌륭히 견제할 수 있다. 중단 판정의 기술이라든지 리치가 긴 전진형 기술들이 적다는 문제가 있지만 측면 회피를 힘들게 하는 사복검의 회전형 공격들 때문에 상대는상당히 고전을 하게된다. 근거리 견제기술 중에서 쓸만한 것은 게이즈 나이트 스패로우(→K)와 피어풀 카드레스(↘K), 방어용으로 사용할 수 있는 기술에는 이디어트 케프(일어서며 B+K)와 이디어트 소서(←bA) 등이 있다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
바이올렛 사인	A	상	11	
바이올렛 크리퍼	B	중	17	
나이트 스패로우	K	상	16	
서스펜스 사인	⬇A	특중	14	
서스펜스 크리퍼	⬇B	중	18	
차머 실루엣	⬇K	하	10	
슈터 사인	(등을 보이고 있을 때) A	상	18	
슈터 크리퍼	(등을 보이고 있을 때) B	중	27	
슈터 나이트 스패로우	(등을 보이고 있을 때) K	상	16	
서스피셔스 사인	(등을 보이고 있을 때) ⬇A	하	14	
서스피셔스 크리퍼	(등을 보이고 있을 때) ⬇B	중	24	
서스피셔스 실루엣	(등을 보이고 있을 때) ⬇K	하	10	
아카시아 테져스	↖ or ↑ or ↗A	중	33	
아카시아 아파스	↖ or ↑ or ↗B	중	↖33, ↑37, ↗37	
미스티 댄스 카드레스	↖ or ↑ or ↗K	중	26	
아카시아 테져스	G↖ or ↑ or ↗A	중	30	
레이니 랑브라	G↖ or ↑ or ↗B	특중	↖17, ↑18, ↗18	
미스티 댄스 카드레스	G↖ or ↑ or ↗K	중	26	
폴른 테져스	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) A	하	↖22, ↑24, ↗24	
폴른 오토그래프	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) B	중	28	
싱커 나이트 스패로우	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) K	상	↖17, ↑21, ↗21	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레인지 사인	AA	상상	11, 18	
그리디 테져스	(A)	상, 타격잡기(상)	11, 25(19)	원거리 카운터 히트시 타격잡기 발동
워시퍼 사인	↙A	특중	16	
워시퍼 사인	↓A	특중	16	
논어글리 사인	↘A	중	24	

토올 사인	←A	상	33	
바이올렛 개쉬	→A	중	22	
해쳐 레이븐	→➡A	상	46	
웨이커 사인	(일어서며)A	중	46	
레인지 오토그래프	BB	중중	17, 19	
레인지 아파스	(B)	중중	17, 23	
스콰이어 플레지	B→B	중상	17, 18	
스콰이어 케이지 랑브라	B→(B)	중, 타격잡기(상)	17, (30)29	공중 히트시 타격잡기
프리티비 플레지	↙B	하	23, 원거리 39	원거리 히트시 특중 판정
스쿼 랑브라	↙(B)	하	36, 원거리 39	원거리 히트시 특중 판정
워시퍼 오토그래프	↓B	중	19	
마리스 크리퍼	↘B	중	19	
케어리스 플레지	←B	상	14	
바이올렛 플레지	→B	중	28	
카인드 랑브라	→(B)	중	33, 원거리 26	
케이지 랑브라	→(B)↑	타격잡기(상)	30(33)	공중 히트시 타격잡기
스콰이어 실루엣	→(B)↑ K	타격잡기(상), 하	30(33), 20	공중 히트시 타격잡기
테저스 캐스트	→(B)~⬆	중중	33, 30(원거리 26, 25)	
테저스 일드	→(B)~⬇	중중	33, 30(원거리 26, 25)	
미드나이트 레퀴엠	→➡B	중	28	
카인드 아파스	←⬅B	중	36 (원거리 33)	
노블 고스트	↓↙←B	중중	17, 18	
이디어트 소서	←bA	중중중	13, 13, 13	공격흘리기 판정 있음
스파이럴 캐스트	←bAB	중중중중	13, 13, 35, 17	
웨이커 오토그래프	(일어서며)B	중	24	
업센스 크리퍼	(앉아서)↙B	중	37	
영거 트윈 플레지	(앉아서)↘B	하	23	
디케어 랑브라	(앉아서)↘(B)	하	29, 원거리 26	
레스트레스 나이트 스패로우	↙K	중	25	
차머 실루엣	↓K	하	10	
피어풀 카드레스	↘K	중	17	
템퍼멘탈 카드레스	↘(K)	중	31	
싱어 나이트 스패로우	←K	상	20	
워너 카드레스	←⬅K	중	41	
게이즈 나이트 스패로우	→K	중	21	
카드레스	→➡K	상	33	
루즈 나이트 스패로우	(일어서며)K	중	17	
차머 나이트 스패로우	↘(앉아서)K	중	18	
크로리 랑브라	↙A+B	하	40	
소서리 오토그래프	↓A+B	중	30	
프리티 비 엑시즈	↘A+B	특중	31	
프리티 비 엑시즈-타시트 프리티비	↘(A+B)	가드불능	75	홀드 최고 상태에서 폭발
나이트 발	←⬅A+B	중	56	
사인레스 발	←⬅(A+B)	가드불능	80	G로 캔슬 가능
프리즈 게이즈	→A+B	중중	16, 16	
레이비너스 칸테라	→➡A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	→➡A+B⬅	타격잡기(중)	33(22)	
딜류드 고스트	↗A+B	중	17	
라이어트 고스트	↗A+B A	중하특중	17, 17, 17	
엘더 트윈 플레지	(앉아서)↘A+B	하	29, 원거리 26	
랑브라 엑시즈	(앉아서)↘(A+B)	하, 특중	29, 31	
랑브라 엑시즈-타시트 프리티비	(앉아서)↘(A+B)	하, 가드불능	29, 75	홀드 최고 상태에서 폭발
딜류드 바유	(일어서며)A+B	중	26	
라이어트 바유	(일어서며)A+B A	중중상	26, 17, 17	
피어레스 프리티비	↙B+K	특중	45	
이터널 상그리아	←B+K	가드불능	66	G로 캔슬 가능

아파스 액시즈	←⬅B+K	중특중	25, 31	
아파스 액시즈-타시트 프리티비	←⬅(B+K)	중, 가드불능	25, 75	홀드 최고 상태에서 폭발
센시블 프리티비	타시트 프리티비 중 레버입력	하	21	
리프 프리티비	타시트 프리티비 중 버튼을 뗌	특중	34	
길티 플레지	→B+K	중	28	
손 바인드	→(B+K)	타격잡기(중)	20(33), 원거리 20(45)	
이디어트 케프	(일어서며)B+K	중중	20, 20	
레스트레스 실루엣	↓A+K	하	20	
디케어 갈가린	↘A+K	하	30, 원거리 24	
아카시아 우로보로스	→↓↘A+K	가드불능	94	
암 레인지	↓↘→ or ↓↙←	무기 형태 변경		

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
디케어 갈가린	(↙ or ↖ 방향 이동중)A	하	30, 원거리 24	
카인드 아파스	(↙ or ↖ 방향 이동중)B	중	36, 원거리 33	
미스티 댄스 카드레스	(↙ or ↖ 방향 이동중)K	중	26	
레이비너스 칸테라	(↓ or ↑ 방향 이동중)A	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	(↓ or ↑ 방향 이동중)A⬅	타격잡기(중)	33(22)	
드라우너스 리스트	(↓ or ↑ 방향 이동중)B	중	37	
레스트레스 실루엣	(↓ or ↑ 방향 이동중)K	하	20	
에인션트 사인	(↘ 방향 이동중)A	상	28	
프리티비 플레지	(↘ or ↗ 방향 이동중)B	하	23	
스킴 랑브라	(↘ or ↗ 방향 이동중) (B)	하	36, 원거리 39	
레스트레스 나이트 스패로우	(↘ or ↗ 방향 이동중)K	중	25	
안티 에인션트 사인	(↗ 방향 이동중)B	상	28	
바이올렛 사인	(← 방향 이동중)A	상	8	
카인드 아파스	(← 방향 이동중)B	중	36, 원거리 33	
워너 카드레스	(← 방향 이동중)K	중	41	
나이트 발	(← 방향 이동중)A+B	중	56	
사인레스 발	(←방향 이동중) (A+B)	가드불능	80	
아파스 액시즈	(← 방향 이동중)B+K	중특중	25, 31	
아파스 액시즈-타시트 프리티비	(← 방향 이동중) (B+K)	중, 가드불능	25, 75	
해쳐 레이븐	(→ 방향 이동중)A	상	46	
미드나이트 레퀴엠	(→ 방향 이동중)B	중	28	
바실레이트 실루엣	(→ 방향 이동중)K	하	26	
레이비너스 칸테라	(→ 방향 이동중)A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	(→ 방향 이동중)A+B⬅	타격잡기(중)	33(22)	
길티 플레지	(→ 방향 이동중)B+K	중	28	
손 바인드	(→ 방향 이동중) (B+K)	타격잡기(중)	20(33)	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
프라이멀 도나미스	(근접시)A+G	잡기	55	
도미니언 스로운	(근접시)B+G	잡기	55	
타르시시즘 프렌드	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
허트레스 가이드	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
선셋 크레이돌	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
레이비너스 칸테라	→➡A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 칸테라	(↓ or ↑ 방향 이동중)A	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	→➡A+B⬅	타격잡기(중)	33(22)	
레이비너스 펠로스	(↓ or ↑ 방향 이동중)A⬅	타격잡기(중)	33(22)	
그리디 테저스	(A)	상, 타격잡기(상)	25(19)	카운터시 타격잡기
그리디 테저스	(상대 배후에서) (A)	상, 타격잡기(상)	25(19)	카운터시 타격잡기
손 바인드	(근거리)→(B+K)	타격잡기(중)	20(33)	
손 바인드	(원거리)→(B+K)	타격잡기(중)	33(20)	
케이지 랑브라	(공중에 있는 상대에게)→B↑	타격잡기(상)	30(33)	

스콰이어 케이지 링브라	(공중에 있는 상대에게)B→(B)	상, 타격잡기(상)	30(29)	
마이트 아틀라스	↘↖→↓↘↙A+B	잡기	90	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
아이비의 연휴	→K →(B)↓ ←←A ←bA(B) ↗ A+B A ↓↙←B



맥시

맥시는 그야말로 변칙플레이의 화신이다. 확연하게 구분되지도 않는 자잘한 쌍절곤의 동작 하나하나마다 기술의 분기점과 파생점이 숨어 있으며, 다른 캐릭터들과 비교했을 때 눈에 띄게 빠른 이동속도와 움직임을 지니고 있다. 비교적 직선적이고 그나마 예측하기 쉬운 직선적인 무기가 아니라 초근거리 접전에서 정신없이 치고 빠지는 원형적인 무기인 쌍절곤을 봐도 그렇다. 기본 자세인 '개양' 을 비롯하여 '천추', '녹존', '옥충', '문곡', '거문'의 6가지 자세가 어느 기술에서 어떻게 나와야 하는지를 반드시 외워둘 필요가 있으며, 이런 자세들에서 파생된 기술들이 어떻게 또다른 자세들과 연결이 되는지 그 흐름표 전체를 이해해야 한다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
개	A	상	13	
면탄	B	중	18	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
삼악	K	상	18	
파주	⬇A	특중	14	
발비말	⬇B	중	17	
조좌	⬇K	하	13	
반개	(등을 보이고 있을 때)A	상	14	
반면탄	(등을 보이고 있을 때)B	중	20	
반삼악	(등을 보이고 있을 때)K	상	23	
반파주	(등을 보이고 있을 때)⬇A	하	14	
반발비말	(등을 보이고 있을 때)⬇B	중	17	
반승할	(등을 보이고 있을 때)⬇K	하	13	
애산	↖ or ↑ or ↗A	상	24	
구격	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
도삽	↖ or ↑ or ↗K	중	12	
애산	G↖ or ↑ or ↗A	상	24	
장식개 · 강추락	G↖ or ↑ or ↗B	중	33	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
도삽	G↖ or ↑ or ↗K	중	18	
강조통	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	22	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결 가능
강수절	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	하	↖22, ↑28, ↗28	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
강교	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	중	↖26, ↑35, ↗35	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
개양(기본자세)				
계폐	AA	상상	13, 18	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결 가능
류면한타	AAB	상상중중중중	13, 18, 13, 13, 15, 18	
조주	↗A	하	32	
파주	↓A	특중	14	
개양 · 리발종루	↘A	중	28	

백범폐	←A	상	33	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결 가능
계새통	←AB	상상	33, 44	
계새통	←A bB	상상	33, 44	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
계황파한혼	←AB←	상중중중중	33, 9, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결 가능
계황파한혼	←AB←G	상중	33, 9	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결 가능
계봉운	←A bA	상중	33, 9	
류운괴리종루	←A bAA	상중중	33, 18, 23	
낙운룡염쌍곡	←A bAAB	상중중중	33, 18, 23, 18	
염심연	←←A	하	34	
폐	→A	상	20	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
황파폐	→→A	상	33	
개양 · 와녀운	↓↘→A	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결 가능
기권통	aK	상중	23, 22	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
가강통	aK←	중	35	
개양 · 양녀운	(앉아서)↘AAA	하하하	7, 7, 7	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
파개	(일어서며) A	중	20	
계파문	BA	중상	18, 20	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결 가능
류파륜	BAA	중상상	18, 20, 23	
류용영	BAB	중상중	18, 20, 30	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
낙벽룡	BABK	중상중하	18, 20, 30, 30	
난경파	BA(K)	중상중	18, 20, 26(45)	
반벌	↙B	중	21	
사어통	↓B	중	17	
개양 · 탄사어수	↘B	중	30	
범형탄	←B	중	23	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
계량인	←BA	중하	23, 28	
난부도	←BAK	중하중	23, 28, 30	
계과선	←BB	중중	23, 30	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결 가능
류와혹남풍	←BBA	중중중중	23, 30, 28, 33	
난무운	←BBK	중중상	23, 30, 39	
가창랑	←BK	중하	23, 30	
새발	→B	상	44	
새발	→bB	상	44	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
개양 · 한혼	→B←	중중중중중	9, 37, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결 가능
개양 · 한혼	←B←G	중	9	녹존세, 칠성전생 연결 가능
용골한	→bA	중	18	
계룡종	→bAA	중중	18, 23	
류운황쌍곡	→bAAB	중중중	18, 23, 18	
량화탄	→→B	중	47	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
량화탄 캔슬	→→BG			종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
벌사어통	(일어서며)B	중	22	
조좌	↙K	하	13	
승좌	↓K	하	17	
계패룡	↓KB	하중	17, 33	종료 후 천추세, 칠성전생 연결가능
가아룡	↓KK	하하	17, 28	
권투묘	↘K	중	20	
해좌	←K	상	30	
해수	←←K	상	39	
리해좌	→K	상	30	
장식개 · 굉질풍	→→K	상	36	
장식개 · 조열미	↓↘→K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 →입력으로 캔슬가능
범형락	kB	중	28	
계문반	kBA	중하	28, 23	
가도범형	kB(K)	중중	28, 24(43)	
개양 · 구황통	(일어서며)K	중	33	
개양 · 계룡악	A+B	중중	22, 35	

계양 · 계룡악 캔슬	A+B↓	중	22	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
계룡맥	←A+B	중중	23, 42	
장식개 · 주쌍곡	(일어서며)A+B	중	47	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
장식개 · 주쌍곡	(앉아서)A+B	중	47	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
보성 · 천개방	B+KBBB	중중중중중중중중	4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7	
보성 · 천개사도폐	B+KBBBA	중중중중중중중중중	4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 32	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
굉파문	↓B+K	하	14	
추파문	↓B+K B	하하	14, 25	
수절타	↘B+K	하	18	
수절타↘b+kB	하	18	종료 후 천추세, 칠성전생 연결가능	
칠성 · 승황룡	←B+K	가드불능	47	G로 캔슬가능
개양 · 승룡탄	→→B+K	중	43	
축이동 · 녹존	A+K	특수이동		종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
추해월	↘A+K	하상	24, 22	

천추(우측 바깥쪽 돌리기)

파촉량개	(천추세 중)A	상	20	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
천추 · 가촉량	(천추세 중)A(K)	상중	20, 26(45)	
천추 · 질룡조	(천추세 중)B	중	28	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
천추 · 질룡악	(천추세 중)BB	중중	28, 30	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
화룡락	(천추세 중)K	중	28	
천추 · 계락일	(천추세 중)KA	중하	28, 23	
천추 · 도화룡	(천추세 중)K(K)	중중	28, 24(43)	

옥충(허리쪽 돌리기)

옥충 · 반량화	(옥충세 중)A	상	28	
옥충 · 반량항	(옥충세 중)B	중	30	종료 후 거문세, 칠성전생 연결가능
건좌	(옥충세 중)K	하	23	
옥충 · 가해좌	(옥충세 중)KK	하상	23, 23	

문곡(머리쪽 돌리기)

문곡 · 순혹남풍	(문곡세 중)A	중중	28, 33
문곡 · 한타	(문곡세 중)B	중중중중	13, 13, 15, 18
귀해월	(문곡세 중)K	하	33
문곡 · 가비룡	(문곡세 중)KK	하중	33, 28

거문(좌측 바깥쪽 돌리기)

통종좌	(거문세 중)A	하	28	
가부단	(거문세 중)AK	하중	28, 30	
거문 · 용해쇄	(거문세 중)B	중	30	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
거문 · 포상룡	(거문세 중)BK	중상	30, 39	
거문 · 용미주	(거문세 중)K	하	30	

녹존(좌측 안쪽 돌리기)

녹존 · 통교	(녹존세 중)A	상	33	
녹존 · 통교	(녹존세 중)aA	상	33	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 순해룡	(녹존세 중)B	중	39	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 순해룡 캔슬	(녹존세 중)BG			종료 후 천추세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 절아석	(녹존세 중)K	중	28	

칠성전생(연속 돌리기)

칠성맥	(쌍절곤 돌리는 동작 중)→	녹존⇨거문⇨(옥충⇨문곡⇨천추) 괄호 안 반복
칠성괘	(쌍절곤 돌리는 동작 중)←	거문⇨녹존⇨(문곡⇨옥충⇨천추) 괄호 안 반복
칠성로	(쌍절곤 돌리는 동작 중)(A+K)	문곡⇨녹존⇨옥충⇨(거문⇨천추) 괄호 안 반복

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
염심연	(↙ or ↘ 방향 이동중)A	하	34	
문곡 · 한타	(↙ or ↘ 방향 이동중)B	중중중중	13, 13, 15, 18	
해수	(↙ or ↘ 방향 이동중)K	상	39	

계룡맥	(↙ or ↖ 방향 이동중)A+B	중중	23, 42	
장식개 · 조열미	(↙ or ↖ 방향 이동중)B+K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 →입력으로 캔슬
개양 · 와녀운	(↙ or ↖ 방향 이동중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
아광충	(↓ 방향 이동중)A	중	37	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
해월	(↓ 방향 이동중)K	하	30	
비해월	(↓ 방향 이동중)KK	하중	30, 28	
새발	(↓ or ↑ 방향 이동중)B	상	44	종료 후 거문세, 철성전생 연결가능
개양 · 한흔	(↓ or ↑ 방향 이동중)B←	중중중중중	9, 37, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
개양 · 한흔	(↓ or ↑ 방향 이동중)B←G	중	9	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
용골할	(↓ or ↑ 방향 이동중)bA	중	18	
계룡종	(↓ or ↑ 방향 이동중)bAA	중중	18, 23	
류운황쌍곡	(↓ or ↑ 방향 이동중)bAAA	중중중	18, 23, 18	
개양 · 계룡악	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+B	중중	22, 35	
장식개 · 조열미	(↓ or ↑ 방향 이동중)B+K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 →입력으로 캔슬
개양 · 와녀운	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
리해월	(↑방향 이동중)K	하	30	
리아광충	(↑방향 이동중)A	중	37	
황파폐	(↘ or ↗ 방향 이동중)A	상	33	
양화탄	(↘ or ↗ 방향 이동중)B	중	47	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
양화탄 캔슬	(↘ or ↗ 방향 이동중)BG			종료 후 문곡세, 철성전생 연결가능
삽운단	(↘ or ↗ 방향 이동중)K	중	17	
개양 · 승룡린	(↘ or ↗ 방향 이동중)B+K	중 ·	43	
개양 · 계룡악	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+B	중중	22, 35	
개양 · 와녀운	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
염심연	(← 방향 이동중)A	하	34	
범혈탄	(← 방향 이동중)B	중	23	종료 후 거문세, 철성전생 연결가능
해수	(← 방향 이동중)K	상	39	
계룡맥	(← 방향 이동중)A+B	중중	23, 42	
칠성 · 승황룡	(← 방향 이동중)B+K	가드불능	47	G로 캔슬가능
개양 · 와녀운	(← 방향 이동중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
황파폐	(→ 방향 이동중)A	상	33	
량화탄	(→ 방향 이동중)B	중	47	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
량화탄 캔슬	(→ 방향 이동중)BG			종료 후 문곡세, 철성전생 연결가능
타골	(→ 방향 이동중)K	하	26	
개양 · 승룡린	(→ 방향 이동중)B+K	중	43	
개양 · 계룡악	(→ 방향 이동중)A+B	중중	22, 35	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
파군 · 천룡추	(근접시)A+G	잡기	55	
파군 · 교교	(근접시)B+G	잡기	55	
파군 · 각해문	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
파군 · 용가봉	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
파군 · 황룡소	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
맥시의 연휴	BA← A+K BG A+KA ↓A+B → K ↗AB A+K BBK

타키



짧다. 확실히 짧다. 단발기술들의 리치는 보고 있노라면 스머프를 연상하게 할 정도다. 그러나 다행히도 다수의 연속기술들을 가지고 있는 데다가 하나같이 빠르고 전진의 폭이 넓어서 불리한 싸움을 할 필요는 없다. 오히려 여기에 따른 장점도 많이 있다. 예를 들어 나이트메어를 상대하는데 킬릭 사용자들은 고생 좀 해야 하겠지만, 타키의 경우 그렇게 엄청난 리치의 차이가 남에도 불구하고 풍부한 이동기술과 빠른 이동속도, 다양하고 재빠른 공격들로 나이트메어의 딜레이를 공략할 수 있다. 중거리의 이점을 내주지 않으면서 끊임없이 괴롭혀 준다면 나이트메어를 요리하는데 최적일 수도 있다는 생각이 든다. 연속기 중에서도 특히 십자조(BA(K))가 첫 공격의 발생 속도가 매우 빠르다. 세화우(A+B)와 풍차(B+K) 등의 이동기술들과 더불어 특수자세인 숙(↓/↙/←)에서 파생되는 공격들은 타키에게 넌자답게 다양하고도 상대하기 까다로운 전술들을 가능하게 한다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
열발	A상	10		
단발	B	중	15	
주	K	상	18	
영렬	↓A	특중	12	
암단	↓B	중	16	
음주	↓K	하	11	
역렬	(등을 보이고 있을 때)A	상	12	
역단	(등을 보이고 있을 때)B	중	17	
역주	(등을 보이고 있을 때)K	상	17	
영역렬	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	8	
암역단	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	20	
은역주	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	14	
낙유	↖ or ↑ or ↗ A	중	20	
낙무풍	↖ or ↑ or ↗ B	중	25	
상주	↖ or ↑ or ↗ K	상	17	
낙유	G↖ or ↑ or ↗ A	중	31	
낙무풍	G↖ or ↑ or ↗ B	중	25	
도주	G↖ or ↑ or ↗ K	상	17	
수유	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)A	하	23	
수암무	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)B	중	28	
궁주	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)K	중	18	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
주자	A→	중중	21, 21	
열조	AA	상상	10, 14	
단변	AAB	상상중	10, 14, 17	
부단변	AA→B	상상중	10, 14, 20	
난파	AB	상중	10, 19	
난파변	ABB	상중중	10, 19, 28	
난파-숙	A↙BB or ABB↙	상중	10, 19	
조난파	ABK	상중상	10, 19, 25	
난파식요	AB←B+K	상중하	10, 19, 25	
열	→A	상	12	
확인	→➡(A)	상	24	
확인-숙	→➡(A)↙	상	24	
가열	→➡(A)B	상중	24, 8	
신열	→➡(A)BB	상중중	24, 8, 12	

참열	→→(A)BBB	상중중중	24, 8, 12, 18	
영열	↘A	특중	12	
인조	↙A	하	33	
유	↓A	하	17	
유주	↓AK	하하	17, 13	
롱-숙	←A	하	17	
음인	←←A	상	20	
혈	(일어서며) A	중	21	
영수	(일어서며) AA	중상	21, 14	
활영수	(일어서며) AAA	중상중	21, 14, 33	
십자	BA	중상	15, 12	
십자조	BA(K)	중상상	15, 12, 33(48)	
영십자	BAA	중상하	15, 12, 24	
십자가	BA→K	중상중	15, 12, 17	
십자-숙	BA↙	중상	15, 12	
십자세화	BA, A+B or ↑A+B or ↓A+B	중상	15, 12	
단조	BB	중중	15, 18	
단조-숙	B↙BB or BBB↙	중중	15, 18	
조정벌	BBB	중중중	15, 18, 28	
단주	B(K)	중상	15, 24(43)	
단영수	B(K)A	중상상	15, 24(43), 11	
무풍	↓B	중	21	
무영수	↓BA	중상	21, 11	
양익	↘B	중	22	
암단	↙B	중	15	
단발-숙	←B	중	12	
영지치	→B	중	24	
철포구	→→B	중	50, 원거리 33	
철	←←B	중	28	
암무	(일어서며)B	중	28	
암전	(일어서며)BB	중하	28, 26	
암단세화	(일어서며)B, A+B or ↑A+B or ↓A+B	중	28	
역단세화	(등을 보이고 있을 때B중)A+B	중	17	
봉마룡염검	←↙↓↘→B	가드불능	71	G로 캔슬 가능
연주	KK	상상	18, 21	
삼연주	KKK	상상상	18, 21, 21	
수연주	KK↓K	상상하	18, 21, 17	
잠침주	↓K	하	17	
격주	↓KK	하중	17, 26	
질살	↘K	중	18	
질공살	↘KK	중중	18, 20	
질공멸살	↘KKK	중중중	18, 20, 30	
질살-풍차	↘KB+K	중	18	
질살-왜차	↘KK, ↑B+K or ↓B+K	중	18	
질공살-풍차	↘KKB+K	중중	18, 20	
질공살-왜차	↘KK, ↑B+K or ↓B+K	중중	18, 20	
은주	↙K	하	13	
갈주	←K	상	23	
갈언주	←KK	상하	23, 17	
리뇌	←←K	중	28	
뇌주	←←KK	중중	28, 18	
천주	→K	중	22	
천영수	→KA	중상	22, 11	
지선주	→→K or →A+K or ←A+K	특중특중	22, 22	
도주	G↑K	상	17	
탄연주	G↑KK	상하	17, 12	
삼탄주	G↑KKK	상하상	17, 12, 20	

질공멸살	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)KKK	중중중	18, 20, 30	
질공살-풍차	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)KKB+K	중중	18, 20	
은주-숙	(앉아서)↘K↓	하	11	
부발할	(일어서며)K	중	23	
세화우	A+B or ↓A+B or ↑A+B	특수이동		
식요진	(앉아서)↙A+B	특중	20	
풍차	B+K	특수이동		
차영수	B+KA	상	11	
질풍차	B+KB	중	33	
뇌운차	B+KBB	중중	33, 28	
용권차	B+KBK	중중	33, 23	
뇌명차	B+KBBB	중중중	33, 28, 52	
풍첨차	B+KBKB	중중중	33, 23, 28	
왜차	↑B+K or ↓B+K	특수이동		
역수차	↑ or ↓ B+KA	상	33	
식요탄	←B+K	하	20	
식영수	←B+KA	상	20, 11	
봉주	(등을 보이고 있을 때)B+K	중	14	
류운추	A+K	중중	22, 17	
권운추	↑~ or ↓~ A+K	상상	17, 17	
류인	(권운추 중)A	상상중	17, 17, 31	
영주	(앉아서)A+K	하	16	
영부주	(앉아서)A+KK	하중	16, 23	
무세화	↙ or ↓ or ↘A+K	중	30	
무세화	(등을 보이고 있을 때)↙ or ↓ or ↘A+K	중	37	
숙	↓↙←	특수자세		

숙의 자세

숙영수	(숙 중)←A	상	11	
풍숙	(숙 중)A	상	39	
정흔숙	(숙 중)B	중	47	
요숙	(숙 중)K	중	18	
황신숙	(숙 중)A+B	가드불능	66	
목령숙	(숙 중)↖ or ↑ or ↗K	중중	28, 28	
홍월숙	(숙 중)↖ or ↑ or ↗KA	중중중	23, 23, 47	
기영숙	(숙 중)↓K	하	22	
숙구	(숙 중)→	특수이동	숙구 중 숙의 자세 파생 기술사용 가능(숙영수 제외)	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
열발	(↙ or ↖ 방향 이동중)A	상	8	
열조	(↙ or ↖ 방향 이동중)AA	상상	8, 14	
단변	(↙ or ↖ 방향 이동중)AAB	상상중	8, 14, 17	
부단변	(↙ or ↖ 방향 이동중)AA←B	상상중	8, 14, 20	
난파	(↙ or ↖ 방향 이동중)AB	상중	8, 19	
난파변	(↙ or ↖ 방향 이동중)ABB	상중중	8, 19, 28	
난파-숙	(↙ or ↖ 방향 이동중)A↓ BB or ABB↓	상중	8, 19	
조란파	(↙ or ↖ 방향 이동중)ABK	상중상	8, 19, 23	
난파식요	(↙ or ↖ 방향 이동중)AB←B+K	상중하	8, 19, 25	
단발	(↙ or ↖ 방향 이동중)B	중	15	
십자	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA	중상	15, 12	
영십자	(↙ or ↖ 방향 이동중)BAA	중상하	15, 12, 24	
십자조	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA(K)	중상상	15, 12, 33(48)	
십자가	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA←K	중상중	15, 12, 27	
십자-숙	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA↓	중상	15, 12	
십자세화	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA 중 A+B or ↓A+B or ↑A+B	중상	15, 12	

단조	(/ or \ 방향 이동중)BB	중중	15, 18	
단조-숙	(/ or \ 방향 이동중)B↓ BB or BBB ↓	중중	15, 18	
조정벌	(/ or \ 방향 이동중)BBB	중중중	15, 18, 28	
단주	(/ or \ 방향 이동중)B(K)	중상	15, 24(43)	
단영수	(/ or \ 방향 이동중)B(K)A	중상상	15, 24(43), 11	
갈주	(/ or \ 방향 이동중)K	상	23	
갈언주	(/ or \ 방향 이동중)KK	상하	23, 17	
세화우	(/ or \ 방향 이동중)A+B	특수이동		
왜차	(/ or \ 방향 이동중)B+K	특수이동		
숙	(/ or \ 방향 이동중)A+K	특수자세		
환인	(↓ or ↑ 방향 이동중)A	중	27	
산마귀염검	(↓ or ↑ 방향 이동중)B	중중	13, 20	
권운추	(↓ or ↑ 방향 이동중)K	상상	17, 17	
류인	(↓ or ↑ 방향 이동중)KA	상상중	17, 17, 31	
권운추-풍차	(↓ or ↑ 방향 이동중)KB+K	상상	17, 17	
권운추-왜차	(↓ or ↑ 방향 이동중) ↑B+K or ↓B+K	상상	17, 17	
세화우	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+B	특수이동		
왜차	(↓ or ↑ 방향 이동중)B+K	특수이동		
숙	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+K	특수자세		
환발	(↓ or ↑ 방향 이동중)bA	중	37	
흑인	(\ or / 방향 이동중) (A)	상	6	
흑인-숙	(\ or / 방향 이동중) (A)↓	상	6	
가열	(\ or / 방향 이동중) (A)B	상중	6, 8	
신열	(\ or / 방향 이동중) (A)BB	상중중	6, 8, 12	
참열	(\ or / 방향 이동중) (A)BBB	상중중중	6, 8, 12, 18	
철포구	(\ or / 방향 이동중)B	중	47, 원거리 33	
봉주	(\ or / 방향 이동중)K	중	14	
세화우	(\ or / 방향 이동중)A+B	특수이동		
왜차	(\ or / 방향 이동중)B+K	특수이동		
숙	(\ or / 방향 이동중)A+K	특수이동		
음인	(← 방향 이동중)A	상	20	
철	(← 방향 이동중)B	중	28	
리뇌	(← 방향 이동중)K	중	28	
리우	(← 방향 이동중)KK	중중	28, 18	
세화우	(← 방향 이동중)←A+B	특수이동		
풍차	(← 방향 이동중)B+K	특수이동		
숙	(← 방향 이동중)A+K	특수이동		
흑인	(→ 방향 이동중) (A)	상	24	
흑인-숙	(→ 방향 이동중) (A)↓	상	24	
가열	(→ 방향 이동중) (A)B	상중	24, 8	
신열	(→ 방향 이동중) (A)BB	상중중	24, 8, 12	
참열	(→ 방향 이동중) (A)BBB	상중중중	24, 8, 12, 18	
철포구	(→ 방향 이동중)B	중	50, 원거리 33	
골주	(→ 방향 이동중)K	하	26	
세화우	(→ 방향 이동중)A+B	특수이동		
풍차	(→ 방향 이동중)B+K	특수이동		

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
졸탑파반	(근접시) A+G	잡기	48	
송화	(근접시)B+G	잡기	55	
조병락	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
각락	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
봉마송	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
애도	→→B+G	잡기	60	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
타키의 연휴	←←K B+KA →KA ←b+kA ↓BA ←A →↑KA



샹파

기본적으로 황성경과 비슷한 기술들을 사용하지만 동일한 부류라고 보기에는 분위기에 너무나도 큰 차이가 있다. 일단 황성경보다는 확실히 빠른 듯 하며 황성경의 움직임은 강렬하고 절도있는데 비하여 샹파의 움직임은 섬세하고 날카롭다. 일단은 비슷비슷한 캐릭터라고 해서 괄시받을 일은 없는 듯. 샹파는 모든 캐릭터들의 밸런스형에 속하는 캐릭터라고 할 수 있다. 검술의 속도, 리치, 파워 모두 우수한 편이며 강렬한 동작들과 기술적인 움직임들도 겸비하고 있다. 양풍묘려가(AA←BBB) 등의 연속공격들은 효율성이 높다. 다만 주로 사용하는 기술들이 연속공격이 많기 때문에 튕기기나 흘리기를 능숙하게 사용하는 상대에 대해서는 주의(!). 황성경과 마찬가지로 손쉬우면서도 강력한 콤보들이 다수 있다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
검절	A	상	11	
검박	B	중	15	
각음	K	상	11	
국참	↓A	특중	12	
굴벽	↓B	중	17	
천각	↓K	하	11	
전검절	(등을 보이고 있을 때) A	상	15	
전검박	(등을 보이고 있을 때) B	중	28	
전청각	(등을 보이고 있을 때) K	중	30	
전형소	(등을 보이고 있을 때) ↓A	하	13	
전굴벽	(등을 보이고 있을 때) ↓B	중	21	
전천각	(등을 보이고 있을 때) ↓K	하	12	
번우참	↖ or ↑or ↗A	상	31	
번우벽	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
망성각	↖ or ↑ or ↗K	중	22	
번우참	G↖ or G↑ or G ↗A	상	29	
번우벽	G↖ or G↑ or G ↗B	중	24	
망성각	G↖ or G↑ or G ↗K	중	20	
우객소	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) A	하	14	
우객률	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) B	중중	26, 17	
회천각	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) K	하	22	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
여운	AA	상상	11, 14	
여개슬	AA↑ or ↓	상상	11, 14	
청려가	AAB	상상중	11, 14, 18	
청려곡	AA←B	상상중중	11, 14, 17, 15	
양풍황려곡	AA←BB	상상중중중	11, 14, 17, 15, 23	
양풍묘려가	AA←BBB	상상중중상	11, 14, 17, 15, 35	
진국소	↙A	하	22	
단개참	↓A	특중	12	
기굴소	↘A	하	32	
용번참	←A	중	26	
기운(雲)	←⬅A	중	24	
기운([illegible])	←⬅(A)	중상	24, 20	
홍살참	→A	상	21	
방약참	→➡A	상	30	
요풍종	aK	중중	17, 18	
요풍가	aKB	중중하	17, 18, 28	
양려요풍답	aKK	중중중	17, 18, 27	
항굴자	aB	중	32	

용궁참	일어서며 A	중	17	
려용운	일어서며 AA	중중	17, 15	
화율	BB	중중	15, 19	
장굴벽	↙B	중	25	
장용영	↙BA	중하	25, 26	
굴벽	↓B	중	17	
승박	↘B	중	28	
아율	←B	중중	15, 15	
서율	←BB	중중중	15, 15, 23	
서락	←BBB	중중상	15, 15, 35	
홍약자	←⬅B	중	40	
홍약자~약인	←⬅B⬅	중	40	
예자	→B	상	22	
진대자	→BB	상하	22, 25	
예무	→BA	상중	22, 18	
채자	→➡B	중	25	
채자-약인	→➡B⬅	중	25	
진채락	→➡BB	중중	25, 33	
진채락-약인	→➡BB⬅	중중	25, 33	
봉곡	bK	중중	23, 34	
개향운	bA	중	37	
사박	앉아서 ↘B	중	37	
묘대자	앉아서 ↘BB	하	39	
상율	일어서며 B	중중	26, 17	
상대자	일어서며 bA	하	26	
취계각	↙K	하	26	
천각	↓K	하	11	
란각음	↘K	중	16	
계대자	↙kA	중	32	
계대림우종	↙kAA	중중중	32, 17, 18	
계대림로가	↙kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
계대림량답	↙kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
비류각	→K	상	24	
명류각	→➡K	중	22	
선랑각	←K	상	18	
진각음	←⬅K	중	30	
영성각	kB	중	23	
영성작유자	kBB	중중	23, 28	
상계각	일어서며 K	중	22	
수익룡	A+B	중중	18, 33	
관풍소	↓A+B	하	23	
회굴참	↘A+B	중	37	
경라율	←A+B	중중	27, 35	
작라율	→A+B	중중	18, 18	
상명검	→➡A+B	중	45	
와앙영	일어서며 A+B	하상	17, 14	
기앙락	일어서며 A+B B	하상상	17, 14, 35	
기선락	일어서며 A+B ↓B	하상하	17, 14, 23	
어하조	엎드려 다운 중에 A+B	하	12	
병사재	↙B+K	중	33	
진보	↓B+K	중	40	근거리 지진효과
홍명검	↘B+K	중	48	
양정휘윤검	←B+K	가드 불능	61	
개퇴술	←⬅B+K	공격 흘리기		
회방검	→➡B+K	공격 흘리기		
유보술	A+K	특수이동		
유보홍명검	A+K B+K	중	48	
수월각	↓A+K	하	33	
수월답	↓A+K K	하하	33, 28	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
연번참	↙ or ↖ 방향 이동중 A	상	34	
홍약자	↙ or ↖ 방향 이동중 B	중	40	
홍약자~약인	↙ or ↖ 방향 이동중 B←	중	40	
영성각	↙ or ↖ 방향 이동중 K	중	23	
영성작유자	↙ or ↖ 방향 이동중 KB	중중	23, 28	
광우참	↙ or ↖ 방향 이동중 A+B	상	28	
개유술	↙ or ↖ 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		
유보술	↙ or ↖ 방향 이동중 A+K	특수이동		
회신참	↑ or ↓ 방향 이동중 A	중중	18, 18	
내유자	↑ or ↓ 방향 이동중 B	중	28	
영성각	↑ or ↓ 방향 이동중 K	중	23	
영성작유자	↑ or ↓ 방향 이동중 KB	중중	23, 28	
광우참	↑ or ↓ 방향 이동중 A+B	상	28	
개유술	↑ or ↓ 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		
유보술	↑ or ↓ 방향 이동중 A+K	특수이동		
회제참	↘ or ↗ 방향 이동중 A	중	33	
누환율	↘ or ↗ 방향 이동중 B	중중중	24, 18, 18	
취계각	↘ or ↗ 방향 이동중 K	하	26	
계대자	↘ or ↗ 방향 이동중 kA	중	32	
계대임우종	↘ or ↗ 방향 이동중 kAA	중중중	32, 17, 18	
계대임로가	↘ or ↗ 방향 이동중 kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
계대임량답	↘ or ↗ 방향 이동중 kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
광우참	↘ or ↗ 방향 이동중 A+B	상	28	
개유술	↘ or ↗ 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		
유보술	↘ or ↗ 방향 이동중 A+K	특수이동		
기운([illegible])	← 방향 이동중 A	중	24	
기운([illegible])	← 방향 이동중 (A)	중상	24, 20	
홍약자	← 방향 이동중 B	중	40	
홍약자~약인	← 방향 이동중 B←	중	40	
진각음	← 방향 이동중 K	중	30	
광우참	← 방향 이동중 A+B	상	29	
개퇴술	← 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		
유보술	← 방향 이동중 A+K	특수이동		
방약참	→ 방향 이동중 A	상	30	
채자	→ 방향 이동중 B	중	25	
채자~약인	→ 방향 이동중 B←	중	25	
진채락	→ 방향 이동중 BB	중중	25, 33	
진채락~약인	→ 방향 이동중 BB←	중중	25, 33	
유화축	→ 방향 이동중 K	하	26	
상명검	→ 방향 이동중 A+B	중	45	
회방검	→ 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
운작소	근접 A+G	잡기	55	
룡영향	근접 B+G	잡기	55	
천의향	배후 근접 A+G or B+G	잡기	65	
영적안	상대 좌측면 근접 A+G or B+G	잡기	62	
옥륜소	상대 우측면 근접 A+G or B+G	잡기	55	

캐릭터별 연휴

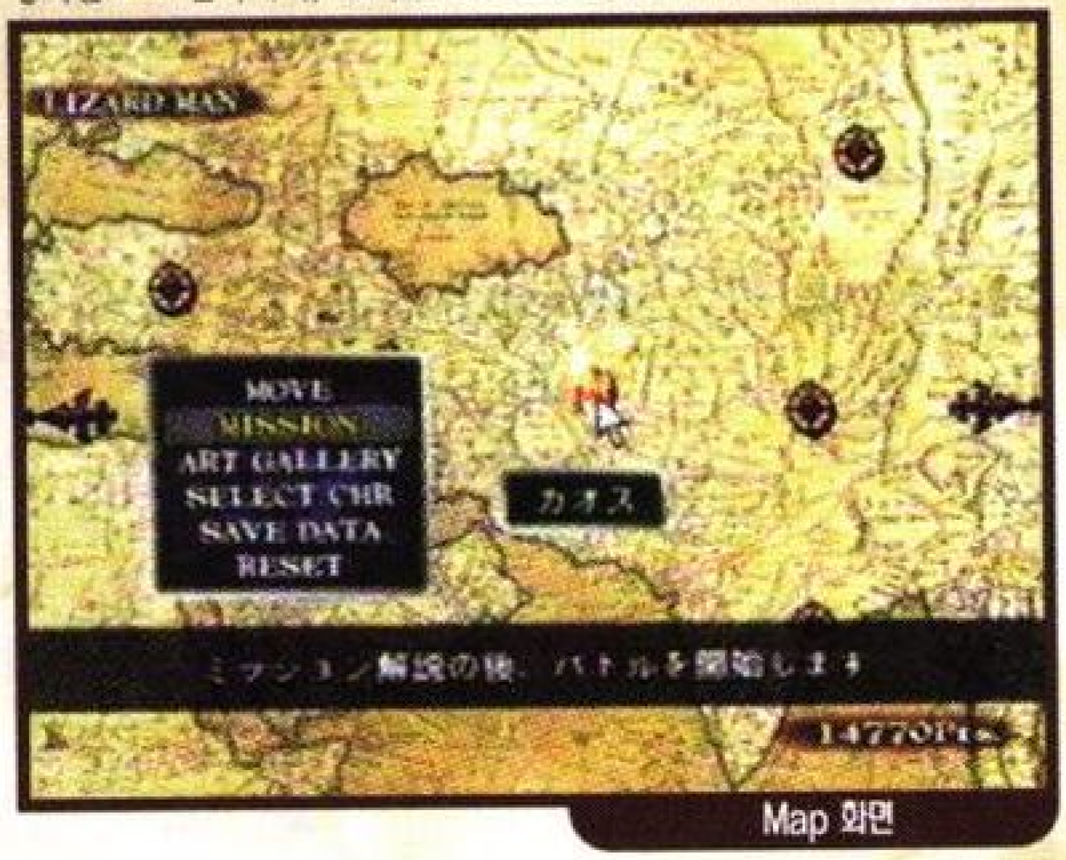
기술명	커맨드
상파의 연휴	↓⬇B ←A ↙B+K A+K A+B (A+B)

미션 배틀 집중 공략

이 모드는 다른 모드와 달리 여러 가지 상황과 조건들에 따른 배틀을 수행하게 된다. MAP상에서 스테이지를 공략해서 포인트를 얻게되고, 그 포인트로 아트갤러리의 아트를 구입하여 수집할 수 있다. 아트를 획득하여 수집하게 되면, 새로운 미션이나 스테이지, 플레이 모드, 전시관 등등을 선택할 수 있게된다. 포인트를 얻어 아트를 수집하자.

MAP화면

게임을 시작하면 MAP화면이 나오고 메뉴가 표시된다. 메뉴를 방향버튼으로 선택해서, A버튼으로 결정한다. 메뉴는 다음과 같다

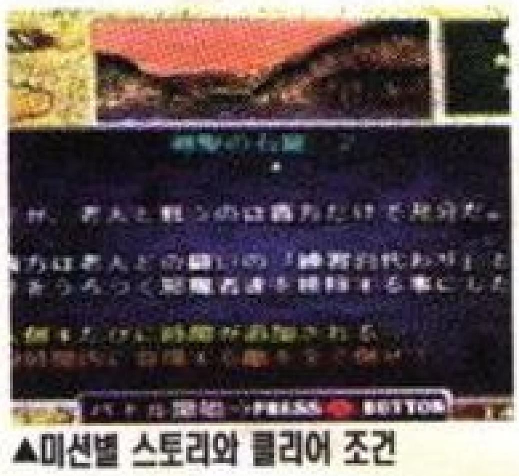


Map 화면

■MOVE

-스테이지간의 이동

MAP의 각각의 장소에 있는 스테이지로 이동한다. 이동 가능한 스테이지가 있는 곳까지 방향키로 이동해서 스테이지에 커서를 맞추고, A버튼을 +눌러서 결정한다. MAP이 더 생기면 L/R트리거(스틱은 Z/C버튼)로 이동한다.


▲미션별 스토리와 클리어 조건

■MISSION

-미션의 설명에서 배틀까지

스테이지를 선택한 후 미션을 선택하면, 게임의 룰과 클리어 조건이 표시된다. 플레이어는 이 설명에 따라 배틀을 마쳐야 한다. 배틀의 결과에 따라서 플레이어는 각 미션에 설정된 포인트를 받게된다. 배틀이 종료되면 MAP화면에 표시된다.

ART GALLERY

-아트를 보거나 산다

아트갤러리에서는 현재 소유한 아트를 보거나, 새로운 아트를 구입할 수 있다.

아트의 선택방법

① 미션 배틀을 선택해서 MAP화면이 표시되면 윈도우메뉴를 열어서 'ART GALLERY' 를 선택해서 아트 갤러리로 이동한다.

② 'ART GALLEY' 에서 그림의 종류를 나누어놓은 항목이 표시된다. 그 중에서 항목을 방향키로 선택한 뒤 A버튼으로 결정해서 아트셀렉트 화면으로 이동한다.

③ 아트셀렉트 화면에서 작은 아이콘이 화면에 표시되면 방향버튼으로 아트를 지정할 수 있다.



▲목표는 338/338

아트의 구입

아트셀렉트 화면에서 미션 배틀에서 얻은 포인트로 아트를 구입한다. 입수하지 않은 아트에 커서를 맞추고 A버튼을 누르면 메뉴가 열린다. 구입하려면 위쪽의 '구입한다' 를 선택, 구입하지 않으려면 아래쪽의 '그만둔다' 를 선택하거나 B버튼으로 취소한다.

아트의 열람

취득한 아트를 볼 수 있다. 아트 셀렉트 화면에서 입수한 아트를 선정해서, 그 아트의 열람화면으로 이동한다.


바스타드의 작가 '하기와라 카즈시' 의 작품▲

버튼	용도
L트리거(C버튼)	좌측 아트로 이동한다.
R트리거(Z버튼)	우측 아트로 이동한다.
방향버튼	화면을 스크롤 한다.
X버튼	화면을 확대한다.
Y버튼	화면을 축소한다.
A버튼	타이틀 윈도우를 나오게 한다.
B버튼	타이틀 윈도우가 나온 상태에서 소거한다. 밖으로 나가서 아트셀렉트 화면을 표시한다.

SELECT CHR

-사용 캐릭터를 변경

캐릭터셀렉트 화면으로 이동한다. 캐릭터를 결정하면 MAP으로 돌아온다.

SAVE DATA

-정보를 보존한다

미션 배틀의 현재 정보(플레이 진행 상황, 입수 포인트, 입수 아트)를 저장한다.

RESET

- 게임을 종료한다

이 모드를 마치고 타이틀로 돌아감.

바람직한 미션 배틀 플레이의 자세

느긋하게 플레이한다
이 모드를 대충이라도 클리어하려면 (모든 미션 클리어와 모든 아트의 모음) 적어도 반나절은 걸린다. 이러한 조급한 플레이는 단지 단순 노동으로 끝나기가 쉽다. 하루에 미션을 2~3개 혹은, 아트 항목을 1개씩 채워가며 플레이한다면 2주일은 즐겁게 플레이 할 수 있다. 느긋한 마음을 가지고 미션 배틀 자체를 즐기도록 하자.

적당한 휴식을 권한다
격투 게임에서 일반인의 집중력은 수 십분. 격투게임 같이 많은 조작과 생각을 요구하는 게임에서는 장시간 플레이시 많은 체력을 소모한다. 미션 배틀 공략시 알 수 없는 이유로 배틀에 이길 수 없다고 생각되면 휴식을 취하며 원기회복할 것을 권유한다(공략을 보며 쉬는것도 좋다).

쇼핑을 권한다
미션 배틀에 집중하다 보면 어느새 수천~수만의 포인트의 부자가 된 자신을 볼 수 있다. 그러나 그것만으로는 아무 일도 일어나지 않는다. 다음 목표의 그림이 얼마인지 생각해서 포인트를 얻어 그림을 사 보는 것도 좋다.

캐릭터 변경을 권한다
각 미션에는 캐릭터의 특성에 따라 클리어 난이도 차이가 존재한다. 한번 더 공략하고 싶은 스테이지가 있다면, 자주 사용하지 않던 캐릭터를 사용해 보자. 새로운 공략법을 발견 할 수 있을 것이다.

아트 감상을 권한다
여러분은 사서 모은 아트를 차분히 감상한 일이 있습니까? 배틀에 지쳤을 때는 아름다운 음악과 함께 화면 가득 비추어지는 작품을 감상해 봅시다. A버튼을 누르면 그림의 타이틀과 해설을 볼 수 있다. 그것을 체크해 보는 것도 좋다.

캐릭터를 모으자
미션 배틀을 하다가 너무 사용하고 싶은 상대 캐릭터를 만났다면? 자신이 꼭 사용하고 싶은 캐릭터가 있다면 먼저 아케이드 모드에서 캐릭터를 모아서 다시 오도록 하자.

미션 공략이 막히면 다른 미션을 도전
이 게임의 공략은 외길이 아니다. 초반에 한 개의 미션이 막혀도 아트 갤러리에서 새로운 미션을 발견하면 먼저 그 미션을 클리어해도 새로운 전개가 된다. 클리어하지 않은 미션은 녹색으로 표시가 되므로 나중에 다시 도전하자.

미션 배틀 모드의 설정 정리



유럽



중앙아시아



극동아시아

(주의: 포인트는 설정 상 기본 포인트라는 것이 있지만, 일반적으로 플레이 결과에 따라 추가 포인트가 생기므로 아래 적힌 포인트는 기본 포인트 + 추가 포인트임을 참고할 것)

번호	스테이지	미션	난이도	포인트	비고
1	발렌타인 저택 1	적을 모두 쓰러뜨린다	3	170	적의 속도가 변화한다.
1	발렌타인 저택 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	360	모두의 무기가 안 보인다.
1	발렌타인 저택 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	750	적의 속도가 변화한다.
1	발렌타인 저택 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	1260	모두의 무기가 안 보인다.
2	해안채 1	적을 쓰러뜨린다	3	150	적에게서 멀어지려는 힘이 작용. 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안채 2	적을 쓰러뜨린다	3	320	적에게서 멀어지려는 힘이 작용. 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안채 3	적을 쓰러뜨린다	4	720	적에게서 멀어지려는 힘이 작용. 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안채 4	적을 쓰러뜨린다	5	840	적에게서 멀어지려는 힘이 작용. 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
3	마네핏트 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	110	쥐를 밟으면 데미지와 경직이 온다.
3	마네핏트 2	적을 모두 쓰러뜨린다	4	360	적의 무기가 안보인다.

3	마네핏트 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	690	쥐를 밟으면 데미지와 경직이 온다.
3	마네핏트 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	900	적의 무기가 안보인다.
4	오스트라인스부르크 1	적을 쓰러뜨린다	2	150	어떠한 공격도 히트하면 카운터가 된다. 가드는 사용할 수 없다.
4	오스트라인스부르크 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	320	어떠한 공격도 히트하면 카운터가 된다.
4	오스트라인스부르크 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	780	어떠한 공격도 히트하면 카운터가 된다.
4	오스트라인스부르크 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	1260	어떠한 공격도 히트하면 카운터가 된다.
5	베네치아 1	적을 모두 쓰러뜨린다	3	160	다른 검사와 팀을 이루어 싸운다.
5	베네치아 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	300	다른 검사와 팀을 이루어 싸운다.
5	베네치아 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	750	다른 검사와 팀을 이루어 싸운다.
5	베네치아 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	1110	다른 검사와 팀을 이루어 싸운다.
6	고대격투기장 1	적을 쓰러뜨려 상금을 얻는다	3	10~320	이길 때마다 전번의 2배의 상금을 얻는다.
6	고대격투기장 2	적을 쓰러뜨려 상금을 얻는다	4	10~1280	이길 때마다 전번의 2배의 상금을 얻는다.
6	고대격투기장 3	적을 쓰러뜨려 상금을 얻는다	5	40~1280	이길 때마다 전번의 2배의 상금을 얻는다.
6	고대격투기장 4	적을 쓰러뜨려 상금을 얻는다	5	30~1920	이길 때마다 전번의 2배의 상금을 얻는다.
7	스페셜 미션 1	적을 쓰러뜨려라	4	200	데미지를 받는 쪽의 몸이 사라진다.
7	스페셜 미션 2	적을 모두 쓰러뜨린다	4	310	달리는 동안은 체력이 줄지 않는다.
8	에우뮤디케신전 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	100	강풍으로 몸이 밀린다.
8	에우뮤디케신전 2	링 아웃으로 쓰러뜨린다	4	290	적은 스테이지 위에서는 데미지를 받지 않는다.
8	에우뮤디케신전 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	630	강풍으로 몸이 밀린다.
8	에우뮤디케신전 4	공중콤보로 적을 쓰러뜨린다	4	410	적은 스테이지 위에서는 데미지를 받지 않는다. 링아웃은 없다.
9	터키의 지하 미궁 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	80	소울차지로 SPEED UP을 한다.
9	터키의 지하 미궁 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	250	독에 중독 되었다. 소울차지로 체력회복을 한다.
9	터키의 지하 미궁 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	600	소울차지로 SPEED UP을 한다.
9	터키의 지하 미궁 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	1490	독에 중독 되었다. 소울차지로 체력회복을 한다.
10	파르기아 대신전 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	110	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데미지를 받는다.
10	파르기아 대신전 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	260	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데미지를 받는다.
10	파르시아 대신전 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	690	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데미지를 받는다.
10	파르기아 대신전 4	적을 모두 쓰러뜨린다	4	810	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데미지를 받는다.
11	쿤페르토쿠 신전 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	90	독의 중독으로 시간이 지나며 체력저하.
11	쿤페르토쿠 신전 2	적을 5인 이상 쓰러뜨린다	3	320	6 인부터 보너스 포인트 추가.
11	쿤페르토쿠 신전 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	800	독의 중독으로 시간이 지나며 체력저하.
11	쿤페르토쿠 신전 4	적을 5인 이상 쓰러뜨린다	5	1080	6인부터 보너스 포인트 추가.
12	실크로드의 유적 1	적을 쓰러뜨린다	2	80	SPEED DOWN
12	실크로드의 유적 2	적을 쓰러뜨린다	2	200	데미지를 받으면 밑으로 빠지며 독에 중독되며 체력저하.
12	실크로드의 유적 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	580	SPEED DOWN
12	실크로드의 유적 4	적을 모두 쓰러뜨린다	4	750	데미지를 받으면 밑으로 빠지며 독에 중독되며 체력저하.
13	검성의 석굴 1	제한시간동안 살아있는다	2	80	노인의 공격을 가드한다.
13	수행 1	8WAYRUN으로 상대를 한바퀴 돈다	1	40	
13	수행 2	소울차지공격으로 상대를 쓰러뜨린다	1	40	A+B+K후 공격
13	수행 3	정면, 좌측면, 우측면, 배후잡기를 모두 성공시킨다	1	40	G+A 혹은 G+B
13	수행 4	상대를 가드불능기로 쓰러뜨린다	1	40	캐릭터별 고유한 가드불능기를 사용한다.
13	수행 5	가드임펙트를 성공시킨다	1	40	방향키+G
13	검성의 석굴 2	제한시간 안에 적을 모두 쓰러뜨린다	4	360	한사람을 쓰러뜨릴 때 마다 시간이 추가된다.
13	검성의 석굴 3	적을 쓰러뜨린다	5	750	플레이어의 기술을 사용하는 엣지마스터가 등장.
13	검성의 석굴 4	제한시간 안에 적을 모두 쓰러뜨린다	5	1450	한사람을 쓰러뜨릴 때마다 시간이 추가된다.
14	인도의 항구 거리 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	80	
14	인도의 항구 거리 2	제한시간 안에 적을 모두 쓰러뜨린다	2	210	
14	인도의 항구 거리 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	630	체력 저하 시 SPEED UP한다.
14	인도의 항구 거리 4	제한시간 안에 적을 모두 쓰러뜨린다	5	810	
15	신종황제의 정원 1	상대에게 먼저 공격을 16번 성공시킨다	2	110	
15	신종황제의 정원 2	상대를 쓰러뜨린다	3	270	가드불능기를 사용한다.
15	신종황제의 정원 3	상대에게 먼저 공격을 16번 성공시킨다	4	650	
15	신종황제의 정원 4	상대를 모두 쓰러뜨린다	5	750	잡기 혹은 가드불능기를 사용.
16	성한명의 수련장 1	상대를 모두 쓰러뜨린다	4	300	스테이지 상황 불명.
16	성한명의 수련장 2	상대를 쓰러뜨린다	4	310	스테이지 상황 불명.
16	성한명의 수련장 3	상대를 쓰러뜨린다	4	340	스테이지 상황 불명.
16	성한명의 수련장 4	상대를 모두 쓰러뜨린다	4	340	스테이지 상황 불명.
16	성한명의 수련장 5	상대를 쓰러뜨린다	5	380	스테이지 상황 불명.
17	비중고송성 1	적을 다운시킨다	3	130	다운되는 시점에서 패배.
17	비중고송성 2	적을 모두 쓰러뜨린다	4	320	체력이 적다. 시간이 지나며 회복.

17	비중고송성 3	적을 다운시킨다	4	660	다운되는 시점에서 패배
17	비중고송성 4	적을 모두 쓰러뜨린다	4	810	체력이 적다. 시간이 지나며 회복
18	방광사 1	상대를 모두 쓰러뜨린다	2	140	띄우기 공격등을 받으면 멀리 날아간다.
18	방광사 2	상대를 쓰러뜨린다	4	340	적의 체력이 자연히 회복된다.
18	방광사 3	상대를 모두 쓰러뜨린다	3	600	띄우기 공격등을 받으면 멀리 날아간다.
18	방광사 4	상대를 쓰러뜨린다	5	800	적의 체력이 자연히 회복된다.
19	영봉부사 1	상대를 쓰러뜨린다	2	130	데미지를 받는 쪽이 독에 중독되고 SPEED UP된다.
19	영봉부사 2	상대를 모두 쓰러뜨린다	4	350	체력이 시간과 함께 줄어든다.
19	영봉부사 3	상대를 모두 쓰러뜨린다	4	650	데미지를 받는 쪽이 독에 중독되고 SPEED UP된다.
19	영봉부사 4	상대를 쓰러뜨린다	4	700	체력이 시간과 함께 줄어든다. 링아웃은 없다.
20	카오스 1	상대를 모두 쓰러뜨린다	3	300	적에게 데미지를 입힌 만큼 가격한 쪽의 체력이 올라간다.
20	카오스 2	상대를 모두 쓰러뜨린다	5	440	독에 걸렸다. 적에게 데미지를 입힌 만큼 가격한 쪽의 체력이 올라간다.

획득 포인트 계산식에 대해서

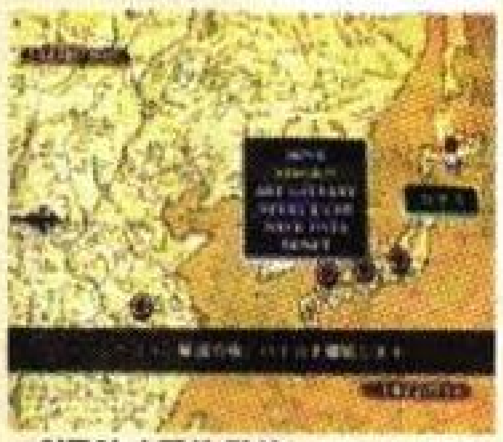
미션 배틀에 승리한 후에 획득하는 포인트는 고정된 것이 아니다. 플레이어의 플레이 회수와 그 결과에 따라 변동하게 된다. 계산 방식은 아래와 같다.

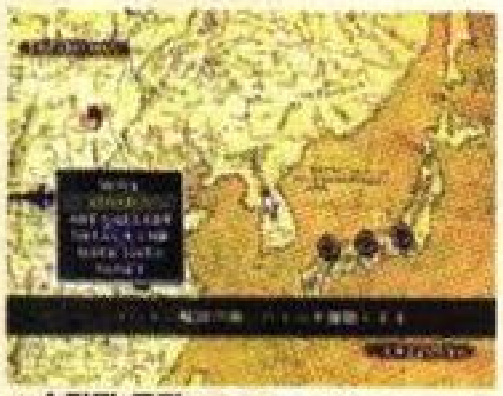
획득 포인트 = (기본점 + 승리 보너스점 + 패배 회수 보너스점)
승리 보너스 = 기본점 × {(6- 미션 클리어 회수)/10}
패배 회수 보너스 = 연속 패배 회수 × {(기본점/20)+5}

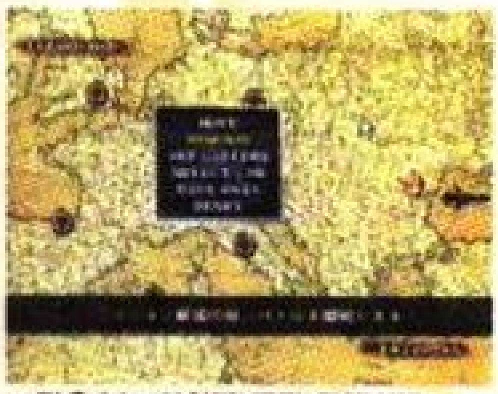
기본점이란 각 미션마다 난이도에 의해 설정되고 있는 고유의 포인트다. 승리 보너스점이란 클리어 회수에 따라 미션클리어 시 포인트가 가산되는 보너스다. 가산 포인트는 클리어 회수가 증가할 때에 감소 해간다. 처음의 도전으로 클리어 할 경우, 기본점의 1.5배의 포인트를 획득할 수 있는 것이 된다. 또 패배 회수 보너스란, 연속으로 계속 진 뒤에, 처음으로 미션을 클리어 한 경우, 지금까지의 패배 회수에 따라 가산되는 포인트이다.

미션 공략 팁

미션 배틀 모드의 진행을 비교적 순서대로 설명하겠다. 괄호 안의 숫자는 앞의 맵상의 숫자와 일치한다. 숨겨진 미션인 스페셜 미션(7, 16)은 맵상에서 보이지는 않지만 커서를 가져가면 '샥' 소리가 나고, A 버튼을 누르면 나타나게 된다. 20번의 카오스 미션은 일단 출현하면 위치가 랜덤으로 바뀌게 된다. 출현 조건은 미션 배틀의 클리어.


▲이곳이 스페셜 미션


▲숨겨진 도장


▲카오스는 위치만 랜덤 로테이트

검성의 석굴(13)

가드, 8WAYRUN, 소울차지, 던지기, 가드불능기, 가드 임팩트 등을 익힐 수 있는 곳이다. 각 미션의 조건 외의 행동은 금하고 미션 배틀임을 자각해야 한다. 처음 플레이하는 사람은 조작을 익히는데 힘쓰자.


◀방어력 발군의 노인

실크로드의 유적1(12)

모래에 발이 빠지면서 자꾸만 움직임이 느려지니 주의. 최대 70%까지 움직임이 느려진다. 하지만, 8WAY-RUN위주의 싸움을 벌인다면 빠지는 일없이 싸울 수 있다. 아스타로스 같은 공격 딜레이가 큰 캐릭터 보다는 샹파와 같이 움직임이 빠른 캐릭터가 유리하다. 만약 모래에 빠져버린다면 점프 공격을 펼치면 단번에 빠져 나올 수 있다. 모래에 빠진 상태로 싸운다면 머리와 무기만 보이는 우스운 모습이 펼쳐진다.



▲생매장이다. 돈은 필요 없다

인도의 항구 거리 1(14)

미션의 특별한 특징은 없다. 랜덤으로 결정되는 첫 번째 상대와 두 번째 맥시를 상대로 싸워 이기면 된다. 첫 상대를 이기면 체력의 1/3을 보충해 준다.

터키의 지하미궁 1(9)

처음 상대는 랜덤, 두 번째에는 성미나와 대전하게 된다. 소울차지를 사용하면 150%의 속도 향상이 있고, 평소에 생각할 수 없었던 연속기도 들어가게 된다. 적을 띄우고 난 뒤나, 적이 소울 차지를 쓰는 틈을 이용해 소울 차지를 사용, SPEED UP한 상태로 싸우자. 승리포즈 역시 빠르게 움직이는데…



▲쏜다! 와일드 스피드

고대 격투기장 1(6)

도박과도 같은 미션. 자신의 상태를 잘 분석해서 다음 대결 여부를 신중히 결정하여 포인트를 모으자. 이길 때마다 2배의 상금이 돌아온다. 그러나 패배하면 포인트를 얻을 수 없다. 초반에 포인트를 모으기 좋은 곳. 하지만 그다지 염두하지 않고 진행해도 결국 포인트는 모자라지 않으므로 굳이 적을 전부 쓰러뜨릴 필요는 없다. 자신이 없으면 현실과 타협하자. 다음 적과 싸우겠냐는 질문에서 오른쪽의 '아니오'를 선택해도 미션은 클리어된다. 한 명에게 승리해도 다음에 체력이 보충되지 않으므로 주의하자. 한번 클리어해보고 싶은데 자꾸 좌절한다면, 요시미츠로 미션도중 체력을 보충하며 플레이할 것을 권하고 싶다(그러나 모두 이겨도 별다른 것은 없다).



◀인생의 기로, 운명의 갈림길

파르기아 대신전 1(10)

스테이지 끝으로 다가가면 폭발하여 40의 데미지를 입으며 링 중앙으로 날아가므로, 적을 링 끝으로 몰아서 떠오르면 괴롭혀주자. 상대를 밀어 부칠 수 있는, 가드시 딜레이가 적고 이동거리가 긴 기술을 찾는 것이 포인트다. 한 명을 쓰러뜨리면 120/240만큼의 체력이 보충된다. 떠오른 상대를 던지고 싶다면 아스타로스를 사용할 것을 권한다.



▲터지면



▲이렇게 날아서



▲요렇게 떨어진다

쿤페르트쿠 신전 1(11)

체력이 계속 줄어들기 때문에 빨리 결판을 내자. 링 아웃을 노리는 것이 간편하다. 리자드맨의 콤보에 주의하며 싸우자. 1초에 4.2의 체력이 소모되고, 한 명을 이기면 150/240의 체력을 보충해 준다.



◀보랏빛 향기 웃으옹

에우류디케 신전 1(8)

가만히 둬도 캐릭터가 바람에 움직이므로 8WAY-RUN등으로 원하는 방향으로 움직이도록 하자. 바람의 방향을 보고 링 아웃에 주의하며, 상대를 링 아웃 시키도록 노력하자. 두 번째 적으로는 소피티아가 나오고 체력은 55/240이 보충된다.



▶이 시점에서 오른쪽으로 바람이 분다. 음 바람이 차군.

마네핏트 1(3)

쥐가 잘 보이도록 카메라의 시점이 약간 위쪽으로 변화한다. 쥐가 적과 플레이어 사이에 있을 때는 무모하게 접근하지 말고 기다렸다가 공격하자. 적이 쥐를 밟으면 즉각 공격하고, 플레이어가 당하면 레버 회전과 버튼 연타로 경직을 풀어 다운을 피해야한다. 쥐에게 물리면 5/240의 데미지를 받는다. 한번 물었던 쥐는 당분간 접근을 안 한다는 것을 명심하자. 4가지색의 쥐들이 있고 각각 움직이는 패턴이 다르니 지켜보며 싸우는 것도 의외로 즐겁다. 8WAY-RUN을 구사해서 쥐들 사이로 움직이는 것이 기본.



▲쥐에 물리면 아프다



▶빨간 쥐, 파란 쥐, 찢어진 쥐

신종 황제의 정원 1(15)

먼저 16번의 공격을 성공하는 쪽이 승리한다. 평소에 2히트 이상의 기술도 이 미션에서는 연속으로 처리 되지 않으므로 주의. 물론 공중 콤보도 인정되지 않는다. 던지기도 1히트로 인정. 발생시간이 빠른 단발성 기술로 승부하자.



▲맥시와 만나면 괴로워진다

비중고송(빗츠다카마츠) 성 1(17)

먼저 다운되는 쪽이 패배한다. 띄우기 공격이나 맞으면 다운되는 기술을 찾고 익히는 것이 미션의 포인트. 던지기를 사용해도 된다. 미션 시작과 함께 적의 움직임을 보다가 한번에 노려서 클리어 하자. CPU는 특별히 다운시키는 공격을 골라서 쓰지는 않는다는 것을 알 수 있다(봐주는거냐).



▲넘어지면



◀죽는다. 이것이 인생

해안채 1(2)

적에게서 저절로 멀어지므로 공중 콤보 등이 여의치 않다. 8WAY-RUN으로 거리 조절에 신경 쓰고 링 아웃을 주의하자. 링 끝에 가면 평소에는 점프나 상대의 띄우기를 당해야 떨어졌지만 이 스테이지는 다르므로 더욱 주의. 리치가 긴 캐릭터를 이용하는 것이 좋다.



▲물가에 아이들을 보낸 부모의 마음이란…



▲아들아 내가 간다!

베네치아 1(5)

다른 캐릭터 1 인과 팀이 되어 2 on 2의 팀 배틀을 벌인다. 다른 캐릭터의 기술도 어느 정도 익혀야 클리어하기가 쉽다. 사용하는 캐릭터에 자신이 있다면 홀로 싸워도 상관은 없다. 사용 캐릭터가 랜덤으로 결정되므로, 약간의 운이 따라야 하는 미션.

▼인생은 랜덤이다. 원망은 말자



오스트라인스부르크 1(4)

모든 기술이 카운터 처리된다. 카운터 시에는 맞는 쪽의 경직이 커지거나 띄우는 높이가 높아지게 되는 효과가 있다는 사실을 명심하고 싸워야 한다. 또, 카운터가 아니면 이어지지 않는 연속기도 많이 발견할 수 있다. 상대에게 카운터 공격을 맞고 경직상태에 빠진다면 가드를 누르고 레버를 좌우로 흔들자. 돌리게 되면 점프하게 되므로 주의. 쓰러지지 않는 기술의 무한 카운터로 상대를 괴롭힐 수도 있다.

발렌타인 저택 1(1)

적의 스피드가 불시에 변한다! 라지만 그다지 위협적이지 않으므로 가볍게 클리어하자. 적의 스피드가 80%~140%로 변화하고 그 상태가 체력 바 밑에 표시된다.



▲늘었다~



▲줄었다. 제노킨



영봉부사(후지) 1(19)

데미지를 받는 쪽이 독에 중독 된다. 하지만 SPEED UP의 효과도 있으니, 데미지를 받으면 신속히 8WAY-RUN으로 공격하기 좋은 곳으로 이동해서 적을 공격하자. 데미지를 받으면 초당 4.2/240의 체력소모와 130%의 속도향상 효과가 있다. 링 아웃은 없으니 벽 콤보를 만들 수 있을지도 모른다. 최대한 즐기도록 하자.

◀고통과 쾌락을 동시에

에우류디케 신전 2(8)

지상에 있는 적은 아무리 때려도 데미지를 입지 않는다. 띄우기 후 공중콤보나 링 끝에서의 던지기 등으로 상대를 링아웃 시켜야 한다. 8WAY-RUN으로 항상 유리한 자리를 차지하는 것을 잊지 말자. 8WAY-RUN도중의 띄우기를 연습하는 것도 좋다. 적을 링 끝으로 몰자.



▲때려서 링 아웃



▲잡아서 링 아웃

인도의 항구 거리 2(14)

20초의 시간 안으로 적을 모두 쓰러뜨려야 한다. 한 명을 이길 때마다 체력과 시간이 보충되니 큰 어려움은 없다. 타임어택의 연습이라 생각하고 끊임없이 공격하자.



▲미스터 장! 시간이 없소!

실크로드의 유적 2(12)

모래에 빠지면 초당 24/240의 많은 체력 저하가 있다. 상대를 독에 중독되게 하고 8WAY-RUN을 이용해서 피하며 자멸하는 것을 즐기자. 하지만 상대는 독에 걸리면 일직선으로 달려오는 경우가 대부분이므로 그때를 노려서 공격하는 것도 좋다. 역시 다리가 멈춘 상태로 무기를 휘두르는 거대 캐릭터들의 사용은 지양하는 게 좋다



▲자멸하는 상대의 임종을 지켜보다가



▲달려오면 혼내주자

터키의 지하 미궁 2(9)

이곳에선 소울 차지를 사용하면 체력이 회복된다. 기본 체력이 상당히 부족하고 시간이 가면 점점 체력이 떨어지므로 상대가 다운되면 틈틈히 소울 차지를 사용해서 체력을 늘리고, 어느 정도 여유가 생기면 콤보를 사용하자. 체력이 없이 콤보를 시행하다간 때리다가 죽는 사태가 발생한다. 초당 4.2/240의 체력 소모가 있다. 미션을 위한 소울 차지는 사용 후 G로 켄슬 하는 것이 좋다. 체력 회복에 신경 쓰다가 타임아웃



▲소울차지는 건강에 좋습니다. 붕붕 드링크!

당하는 일이 없도록 하자.

비중고송성 2(17)

미션 시작시의 체력이 무엇을 맞아도 죽을 정도로 적다. 시간이 지나면 차차 체력이 회복되니 멀리 떨어져서 체력을 보충한 뒤 싸우자. 초반에 적의 공격을 얼마나 잘 막아내느냐가 관건. 3번째 적이 가장 강하므로 체력을 올려서 도전하자. 처음 체력 10/240 에 초당 9/240의 체력이 보충된다.



▲시작과 함께 대핀치



▲포선이 있기에 든든하다

신종 황제의 정원 2(15)

던지기와 가드 불능기로만 상대에게 데미지를 줄 수 있다. 미스루기와 같이 가드 불능기(붕노뢰)의 성능이 좋은 캐릭터라면 연속적인 가드불능기 2~3방으로 쉽게 클리어 할 수 있다. 가드 불능기의 성능이 안좋은 캐릭터라면 던지기를 노리자. 가드 임팩트 후의 던지기가 좋다. 타격 잡기도 던지기로 인정되어 데미지를 줄 수 있다. 플레이어는 상대의 어떠한 공격에도 데미지를 입으니 주의. 링 아웃은 없다.



▲난 고기를 자르는 맛을 알아버렸다



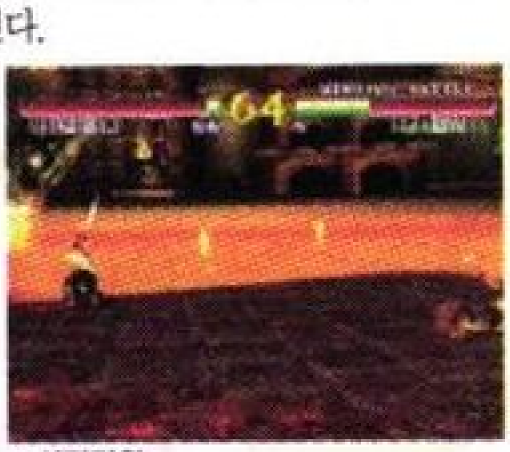
▲왠지 또 자르고 싶다

파르기아 대신전 2(10)

스테이지 끝으로 가면 폭발하는 것은 변함없으나, 상대에게서 멀어지려는 반발력이 작용하므로 주의해야한다. 무작정 밀어붙이기는 힘들어 졌으므로, 스테이지 끝에서 8WAYRUN으로 적을 폭발지역으로 몰아서 쓰러뜨린다. 한 명을 이기면 체력의 절반이 보충되고, 링 끝에서 폭발하면 40/240의 체력이 소모된다.



▲지금 너에게로 달려가고 싶어!



▲시련당함

쿤페르토크 신전 2(11)

외다리 위에서 끊임없이 나오는 적을 제한 시간 안에 5 인 이상 쓰러뜨려야 한다. 상대는 어떠한 공격에라도 일격에 쓰러지므로, 나오는 위치를 잘 보고 리치가 긴 기술로 처리하자. 보통 백 대시를 하면 앞쪽에서 상대가 나타난다. 중반부에 가장 포인트를 얻기 쉬운 곳이므로 포인트를 빨리 획득하고자 하는 사람은 애용하도록 하자. 5인 이상 쓰러뜨리면 1인당 보너스 포인트 30점을 추가로 주므로 최대한 많이 쓰러뜨리는 것이 좋다.



▶파이널 파이트를 생각하며 미리 공격을 심어주자. 이리오거라.



▲보이지 않아도 맞는 진리 1



▲보이지 않아도 맞는 진리 2

마네핏트 2(3)

적의 무기만 보이므로 상대하기가 상당히 까다롭다. 무기를 보고 상대를 파악하는 능력을 길러도 좋겠지만, 상대가 움직이면 파악하기 어려우므로 움직이지 못하게 연속적인 공격으로 상대의 움직임을 봉하는 것이 최선책이다. 무기만 보고도 상대의 움직임을 알 정도라면 당신은 이미 소울칼리버의 경지에 달한 자! 한 명을 이길 때마다 40/240의 체력이 보충된다. 3번 째 적이 언제나 그렇듯 강력하므로 가드 임팩트를 주의하며 공격하자.



▲헉! 악 먹었나?



◀당신도 이미 칼리버 마스터

고대 격투기장 2(6)

8명을 상대로 서바이벌 배틀을 벌인다. 돈 놓고 돈 먹기라는 점은 변함이 없다. 역시 빨리 클리어하는 것이 목적이라면 그냥 한 명만 쓰러뜨리고 나와도 좋지만, 제대로 클리어하고 싶다면 기본적인 실력과, 나아갈 때와 물러설 때를 아는 현명한 판단력이 요구된다. 벼락부자가 되고싶다면 8명을 다 이기자(하지만 물러설 줄 안다면 계속 도전하는 동안 포인트를 쌓을 수 있다). 공격력이 강한 캐릭터를 주의하자.

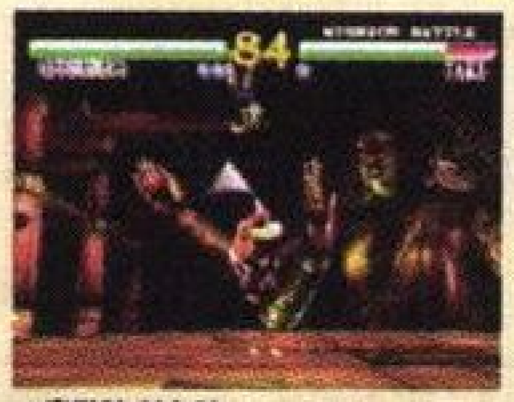


▲돈이냐 삶이냐 (이 미션에서는 삶이 없으면 돈도 없다는 점에 주의)

방광사 1(18)

띄우기 공격에 당하면 높고 멀리 날아간다. 상대를 띄우기로 날려서 링 아웃 시키자. 만약 띄우기에 당했다면 공중제어를 사용해서 떨어지지 않도록 하자. 각 캐릭터 마다 멀리 날릴 수 있는 기술이 있으

므로 찾아보도록 하자. 한 상대를 이기면 50/240의 체력이 회복된다.



▲홈런왕 이승엽



▲드라이버의 여왕 박세리

카오스 1(20)



▲남의 것을 탐하는 자, 살아남으리라

적에게 데미지를 준 만큼 공격자의 체력이 올라간다. 상대의 공격을 받지 않고 몰아서 공격하는 것이 중요. 링 아웃으로 상대를 이기면 체력 회복의 기회가 사라지므로 주의.

영봉부사 2(19)

시간이 지남에 따라 체력이 줄어들게 되므로 속전 속결로 끝내야 한다. 링이 좁으므로 링 아웃을 노리는 것도 좋은 방법. 한 상대를 이기면 180/240의 체력이 보충된다. 적이 강하므로 주의해서 싸우자.

검성의 석굴 2(13)

30초의 시간 내로 적들을 쓰러뜨려야 한다. 콤보에 자신이 없으면 처음부터 링 아웃을 노리자. 한사람을 쓰러뜨릴 때마다 시간이 15초씩 추가된다. 적은 강하지 않으니 데미지를 많이 줄 수 있는 방법을 생각하자. 한 상대를 이기면 65/240의 체력이 보충된다.

베네치아 2(5)

랜덤으로 결정되는 캐릭터와 플레이어의 캐릭터를 이용 3 on 3의 팀 배틀을 벌인다. 자신이 쓸 수 없는 캐릭터가 나오더라도 최대한 데미지를 주고 시작하자. 역시나 운이 필요한 미션.

해안채 2(2)

상대에게서 멀어지려는 힘이 작용하는데다가 공격을 받으면 멀리 날아가게 된다. 세르반테스는 전 미션보다 강해졌고, 날리는 힘도 세졌다. 8WAY-RUN을 적극 활용하고 리치가 긴 캐릭터를 이용 공략하자. 링 끝으로 가면 떨어지게 된다.

발렌타인 저택 2(1)

상대의 무기가 안보인다. 적의 몸만 보이므로 적의 가드 상태나 공격상태를 파악하기 애매하다. 녀석은 암기의 황제인가.

성한명의 수련장들 (숨겨진 스페셜 미션)(16)

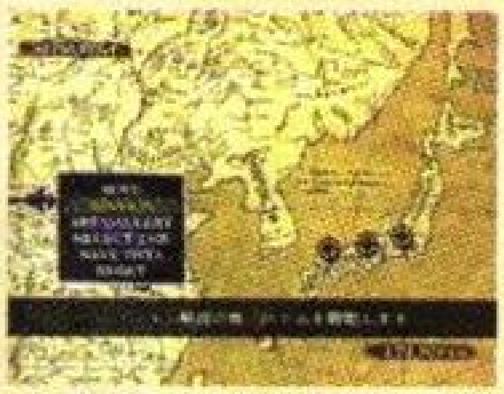
첫 번째 미션은 바닥에 불붙은 쥐가 다닌다. 공략법은 앞의 마네핏트 1과 동일하다.

두 번째 미션은 링 아웃을 노려야 하는 미션이다. 공격으로는 상대의 체력을 닳게 할 수 없다. 띄우기를 하면 높이 뜨므로 이점을 이용해서 링 아웃 시키자.

세 번째 미션은 데미지를 받는 쪽이 SPEED UP이 된다. 움직임이 빨라지면 상대의 빈틈을 노려 공격하자. 링 아웃은 없다.

네 번째 미션은 스테이지 끝이 폭발하는 미션이다. 공략법은 앞의 파르기아 대신전 1의 방법대로 한다면 무난히 클리어할 수 있다.

마지막 다섯 번째 미션은 플레이어의 캐릭터의 메탈 버전과의 싸움이다. 상대의 공격력이 플레이어의 2배나 되고, 바람이 불어서 상당히 불리하게 작용한다. 정면으로 승부하기 어렵다면 링 끝에서 가드 임팩트 후 던지기로 링 아웃을 노려도 좋다.



▲이런 곳에 도장을 숨겨두다니! 도장 파괴다



▲피스트 미션, 상대는 나이스 가이

스페셜 미션 (7)

첫 번째 미션에서는 공격받는 쪽의 모습이 사라지게 된다. 플레이어 쪽은 사라져 봐야 이점이 전혀 없으니 공격을 받는 일이 없도록 하고, 여태까지 플레이한 육감을 믿고 싸우자.

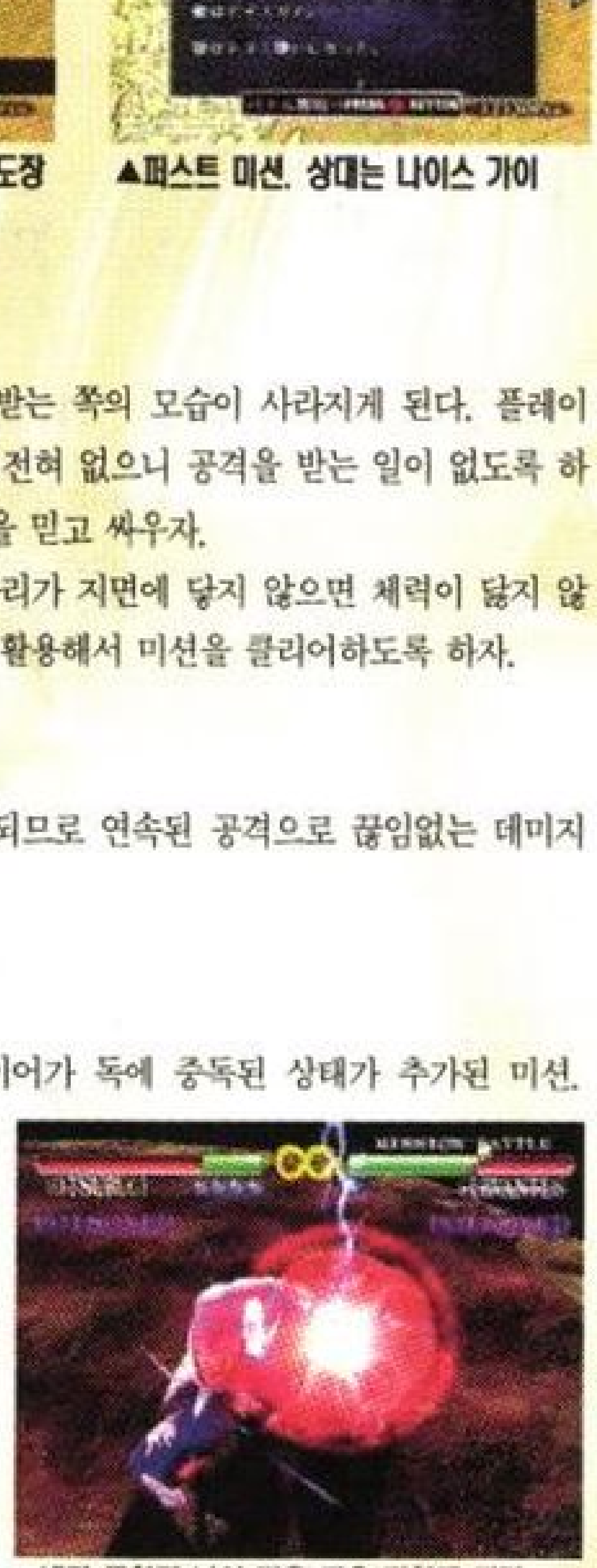
두 번째 미션에서는 두 다리가 지면에 닿지 않으면 체력이 닳지 않는다. 8WAY-RUN을 십분 활용해서 미션을 클리어하도록 하자.

방광사 2(18)

적의 체력이 자연히 회복되므로 연속된 공격으로 끊임없는 데미지를 주도록 하자.

카오스 2(20)

카오스 1의 상태에 플레이어가 독에 중독된 상태가 추가된 미션. 적을 공격해서 체력을 빼앗아 오고, 연속적으로 공격을 성공시켜서 체력을 빼앗기지 않도록 하자. 독에 중독되면 초당 4.2/240의 체력 소모가 있다. 이 미션을 클리어하면 엔딩이 나오고, 엑스트라 미션들이 추가된다.



▲내가 궁하면 남의 것을 더욱 탐하게 된다

엑스트라 미션 배틀

미션 배틀을 모두 클리어하면 지금까지 있었던 스테이지마다 2개의 엑스트라 미션이 추가된다. 단, 팀 배틀의 팀원이 2:4가 된다던가, 외다리의 싸움에서 플레이어도 일격에 즉사하는 등 미션의 난이도가 상당히 높아진다. '주의! 난이도가 높다' 라는 말을 자주 보게 될 듯. 하지만 미션 배틀을 착실히 클리어한 플레이어라면 수련하는 기분으로 플레이할 수 있을 것이다. 포인트를 얻기 위한 것이라고 생각하면 자칫 지루해질 수 있으므로 주의.



◀이것이 엑스트라 미션즈



너도 한 번 당해봐!

프로야구팀을 만들자

장르: 시뮬레이션
제작사: 세가
발매일: 8월 5일
발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★
스토리	★
사운드	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★★

살아오면서 정말 평범하게 살았다고 자부했다. 열심히 미래를 설계할 자신도 있었다. 하지만 나의 불행은 어떤 노인과 함께 시작되었다. 어여쁜 비서 한 명과 16억엔…. 그리고 조그마한 야구장 한 개. 온갖 열악한 환경에도 나는 야구팀 한 번 잘 이끌어 보겠다고 이 노력 저 노력 다했다. 하지만 결국 돌아온 것은 늙은이의 "너 자냐?" 라는 냉혹한 핀잔…. 여기서 끝낼 순 없다. 독자들도 나와 함께 이 고통에 동참하는 것이다!

공략 ··· 防塵

게임의 목적



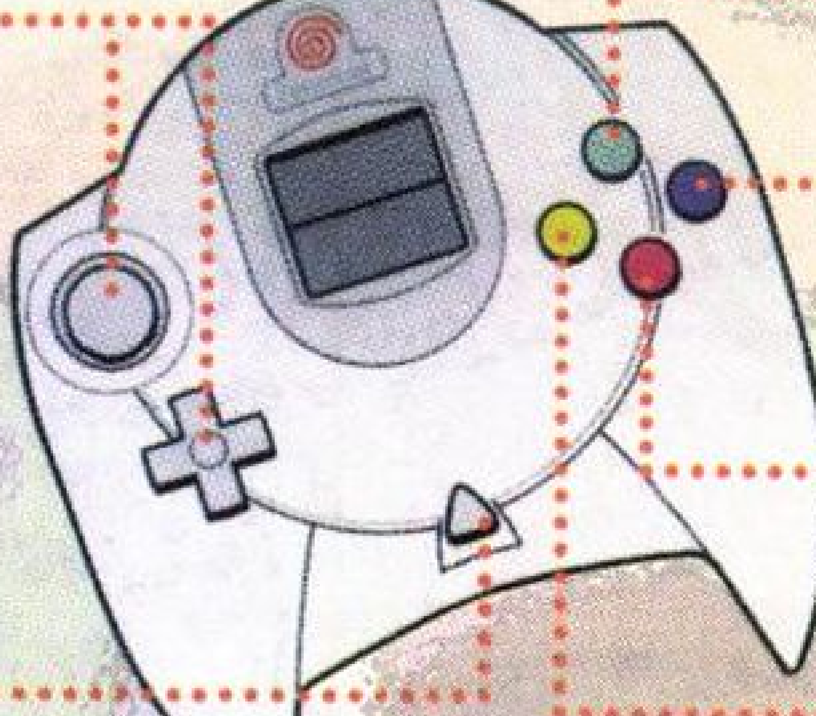
▲ 가장 많이 얼굴을 마주하게 될 '비서'



▲ 사장 자리를 위임하는 높으신 분

이 게임은 플레이어가 프로야구단의 사장이 되어 10년 안에 일본 시리즈 우승을 따내는 것이 목적이다. 따라서 그 기간동안 플레이어는 비서와 함께 구장의 증축이나 부수입을 위한 여러가지 비지니스, 선수, 스탭들의 영입과 해고 등등 여러가지 일을 해내야 한다. 10년 안에 우승을 못한다거나 경영 부진으로 파산, 내지는 선수의 숫자가 야구를 할 수 없을 정도까지 줄면 게임오버가 된다. 그리고 한 번 우승을 해도 게임은 계속된다. 미리 말하지만 우승은 뉘 집 개 이름이 아니다. 조건은 다른 구단들에 비해 100배는 열악하다. 하지만 그래도 우리는 우승을 향해 나아가야 한다! 그럼 게임을 시작해 보자.

버튼의 조작



아날로그 방향키(방향 버튼)
- 커서의 이동
- 커맨드의 선택



L트리거, R트리거
- 선수 또는 스탭의 능력을 표시 (선수 이름 위에서 사용)
- 시합의 스피드 변환 (미니 구장 화면에서)

스타트 버튼
- 게임 스타트
- 관람하고 있는 시합을 게임 결과 보고까지 스킵
- 스포츠 뉴스의 스킵

Y버튼
- 화면내의 녹색 문자(야구용어사전에 등록되어 있는 문자)로 커서를 이동시킴

B버튼
- 각종 취소
- 방금 전 화면으로 돌아감
- 아니오(いいえ), 중지(中止), 돌아감(もどる) 등등의 커맨드로 커서를 이동시킴

A버튼
- 커맨드와 메뉴 등의 각종 결정
- 메세지 넘김

X버튼
- 연습 메뉴의 복사(연습 화면에서)

메뉴화면



스타트 버튼을 눌러 게임을 시작하면 위의 화면이 표시된다.

게임스타트(ゲームスタート)



본 게임을 시작한다. 자세한 설명은 나중에 다시 하겠다.

데이터 대전(データ對戰)



비주얼 메모리에 세이브 되어있는 데이터를 통하여 2인 대전이 가능한 모드.

선수를 만들자(選手をつくろう)



자신만의 오리지널 선수를 만드는 모드. 여기에서 만든 선수는 비주얼 메모리에 저장한 후 본 게임에서 불러내서 실제로 사용이 가능하다. 자세한 설명은 역시 뒤에 다시 하겠다.

아구용어사전(野球用語辭典)



야구에서 실제로 사용하는 각종 용어가 들어있는 모드로 아이우에오(あいうえお)순서와(한글의 가나다순이라고 생각하면 이해가 빠르다) 장르별(ジャンル)순서로 검색이 가능하며, 게임 중에도 녹색으로 되어있는 문자가 나오면 Y버튼을 눌러 핑크색으로 문자를 바꾼 후 A버튼을 누르면 사전에서 의미를 찾을 수 있다(물론 일본어를 읽을 수 있어야 유용하겠지만 말이다).

놀자(あそぼう)



이 게임과 데이터가 연동되는 게임 「프로야구팀으로 놀자!(プロ野球チームであそぼう!)」 광고. 단지 그 뿐이다.

잠깐!

「프로야구 팀으로 놀자!」는 가을에 발매되는 야구 게임 소프트이다. 프로야구 팀을 만들자! 의 데이터가 호환되며 비주얼 메모리와 연동되는 미니게임도 존재한다. 아는 사람은 알겠지만 **프로야구 팀을 만들자!** 에서는 실제로 야구를 플레이하는 것은 불가능하기 때문에 이 게임의 캐릭터들로 야구를 하고 싶은 사람들은 한번 해보자. 99년 가을 발매 예정.





옵션(オプション)



여러 가지 게임 설정의 변환이 가능하다. 어느 게임에나 옵션은 있으니까…(아주 가끔씩 없는 게임도 있기는 하다).

시합속도(しあいそくど) - 우측으로 게이지를 채울 수록 시합이 빨리 진행된다.

실황(じつきょう)- 뜻을 알던 모르던 ON으로 놓기를 권한다.

사운드 출력(サウンド出力) - 스테레오(ステレオ)와 모노럴(モノラル)의 변경이 가능하다.

사운드 테스트(サウンドテスト) - 게임 중에 쓰인 효과음(こうかおん)과 음악(おんがく)을 들을 수 있다.

화면조정(がめんのちょうせい) - 모니터에 맞게 화면의 위치를 조절한다.

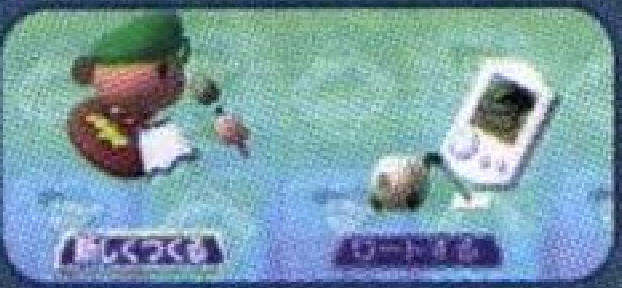
캐릭터를 만들자!



보기만 해도 웃기는 얼굴들이 판을 치는 이 게임에 자신의 감정을 이입시켜 보는 것도 하나의 여흥이 아닐지? 자신의 분신을 만들어 사장도 야구를 할 수 있다는 것을 보여주자!

만드는 법

일단 모드를 선택하면 다음과 같은 화면이 표시된다.



새로 만든다(新しくつくる)는 말 그대로 새로이 선수를 작성하는 것이고 로드한다(ロードする)는 이미 만들어진 선수를 불러내는 것이다. '새로 만든다'를 선택하여 선수를 만들어 보자. 본격적인 화면은 아래와 같다.



▲ 어떤 얼굴도 최대한 본인과 비슷하게 만들 수 있도록 다양한 도구가 준비되어 있다

선수 옆의 커맨드들을 골라 설정사항을 변경하여 다양한 타입의 얼굴을 만들 수가 있다.

이름(なまえ)



선수의 이름을 입력한다. 애석하게도 선수의 이름을 불러주거나 하지는 않는다. 히라가나를 선택하면 카타카나와 한자도 입력이 가능하다. 한자는 음독으로 기록되어 있다.

별칭(よびな)



선수의 별칭을 입력한다. 별칭은 구장에서 관객들이 불러주는 이름으로 무조건 카타카나로만 입력해야 한다.

형태(かたち)

이 커맨드를 고르면 많은 커맨드들이 등장하는데 얼굴 윤곽이나 이목구비(耳目口鼻), 기타 얼굴에 관련된 모습들을 바꿀 수 있는 커맨드이다.



◀ 이런 눈도 준비되어 있다(260여 개)



▶ 꼭 야구모를 쓰고 야구할 필요는 없다



◀ 내일의 죠? 아냐 …이자와…(from 이나중 탁구부)



▶ 입술은 없는 쪽이 낫다

색(いろ)



살갗이나 머리카락의 색깔을 변경할 수 있다

특징(とくちょう)

형태와 비슷하게 많은 커맨드가 표시된다. 형태에서 미처 바꿀 수 없었던 사항을 변경할 수 있다.













아이템(アイテム)

안경, 배트 등등의 기타 아이템을 선택할 수 있다.



▶ 옵틱 블래스트!



▶ 색깔이외의 의미는 별로 없다

끝(おしまい)

만든 선수의 데이터를 저장하고 이 모드를 종료한다.

입단법



별도의 입단법은 없고 비주얼 메모리에 선수 데이터가 1개라도 존재하면 게임을 시작할 때와 시즌이 끝나고 재계약을 할 때에 유망신인 나타나다!(有望新人現る!)라는 보고가 들어온다. 이 때 はい를 선택하면 연봉 480만엔(계약금은 필요 없다)에 쌩쌩한 18세의 선수를 팀에 넣을 수 있다. 이를 이용한 한 가지 꽁수가 있는데 만든 선수 이외에도 480만엔 짜리 선수들은 많이 존재하지만 자신이 만든 선수 쪽의 기본 능력이 더 높은 것이 보통이고 성장률도 좋으므로 일부러 3~4명 만들어서 모두 입단시키면 상당한 도움이 된다.

능력의 설정



위의 설명만으로는 한 가지 부족한 점이 있을 것이다. 어째서 능력 설정을 할 수가 없을까? 그 궁금증이 지금 드러난다. 위의 절차를 거쳐서 선수를 만들고 입단을 했으면 그제야 비로소 선수의 능력을 설정할 수 있는 것이다. 능력 설정에 관한 커맨드는 다음과 같다.

포지션(ポジヒョン)

선수의 포지션을 설정한다. 투수, 포수, 외야수, 1·2·3루수, 유격수 중에서 정하자

타석·쓰는 손(打席·利き腕)

타자의 경우에는 좌·우·스위치 타자 중에 하나를 정하고 투수의 경우에는 좌·우투수 중에 하나를 정한다.

폼(フォーム)

타격 폼이나 투구 폼을 정한다. 상당히 많은 수의 폼이 준비되어 있으며 모든 동작을 볼 수가 있으므로 잘 보고 마음에 드는 것을 정하자.

특징(とくちょう)

선수의 특징을 하나의 문장으로 표현한 것으로 이것으로 선수의 기본 능력치가 정해진다. 특징별 특징(?)을 보면 다음과 같다.

투수의 특징

터프니스(タフネス)-체력이 조금 높다
스타후보생(スター候補生)-성장 능력이 우수하다
겁먹지 않음(ものおじしない)-정신력이 조금 높다
강구투수(剛球投手)-공의 구위가 조금 높다
화염의 공 투수(火の玉投手)-공의 구속이 조금 빠르다
컨트롤 발군(コントロール抜群)-제구력이 조금 좋다
잘 꺾이는 커브(良く曲がるカーブ)-커브 낙차가 조금 좋다
느림보 커브(遅すぎるカーブ)-슬로우 커브를 익힐 수 있다
고속슬라이더(高速スライダー)-H슬라이더를 익힐 수 있다
날카로운 슬라이더(鋭いスライダー)-슬라이더의 낙차가 조금 좋다
버티컬 슬라이더(縦割れスライダー)-V슬라이더를 익힐 수 있다
면도날 슈트(かみそりシュート)-슈트의 낙차가 조금 좋다
잠수 싱커(沈むシンカー)-싱커의 낙차가 조금 좋다. 좌투수 사용 불가
스크류에 자신 있음(スクリューに自信)-스크류를 익힐 수 있다. 우투수 사용 불가
낙차 큰 포크(落差あるフォーク)-포크의 낙차가 조금 좋다
너클볼러(ナックルボーラー)-너클볼을 익힐 수 있다
SFF사용자(SFFを使う)-SFF를 익힐 수 있다
타이밍을 뺏는다(タイミングを外す)-공의 속도상 치기가 까다로워진다
즉전력(即戦力)-곧바로 시합 투입이 가능하지만 성장이 더디고 특징이 랜덤으로 결정된다

타자의 특징

터프니스(タフネス)-투수와 동일
스타후보생(スター候補生)-투수와 동일
겁먹지 않음(ものおじしない)-투수와 동일
타격 센스 발군(打撃センス抜群)-선구안과 기술타력이 조금 높다
홈런 양산(ホームラン量産)-장타력이 조금 높다
총알보다 빠르다(弾よりも速く)-수비와 속도가 조금 높다
로켓스타트(ロケットスタート)-속도와 도루능력이 조금 높다
번트의 달인(バントの職人)-번트력이 조금 높다
무쇠대포 어깨(鉄砲肩)-어깨힘이 조금 높다
글러브 재주꾼(グラブさばき巧み)-공격이외의 능력이 조금씩 높다
낙하지점을 꿰뚫어 봄(落下地点を見切る)-수비력이 조금 높다
즉전력(即戦力)-투수와 동일

게임의 시작

"뭐야, 아까부터 시작하고 있었잖아." 라고 따지지 말자. 야구는 아직 시작도 안 했잖아! 뭐 어쨌든 즐겁게 시작을 해 보자. 일단 시작을 하고 나면 두 개의 아이콘이 출현한다.



데이터가 있다면 이어서(つづきから)를 선택하고 처음한다면 처음부터(さいしょから)를 선택하자. 처음부터를 선택해서 넘어가면 여러가지 절차가 기다리고 있다.

이름입력



사장의 이름, 즉 플레이어의 이름을 입력한다. 입력 방법은 선수를 만드는 법과 동일하다.

구단선택



실제로 일본에 존재하는 12개의 구단 중에서 원하는 것을 선택한다. 뭐, 일본야구는 우리나라에서는 별로 유명하지 않기 때문에 별 차이가 없다고 여기는 사람들이 많을 것 같지만…. 구단을 결정하면 구단 이름을 바꿀 것이냐고 물어보는데 여기서 はい를 선택하면 8개의 준비된 이름 중에 하나를 고르면 된다.



▲ 암묵의 위협을 가르쳐 주는 오너 할아버지

비서선택

무서운 오너 할아버지와의 대면이 끝나면 플레이어를 도와 일해 줄 비서를 고르게 된다. 비서는 월급 한 푼 안 먹으면서 끝까지 사장을 돕는 아주 편리한 캐릭터로 가장 많은 출연 비율을 자랑하기도 한다. 비서간의 능력 차이는 거의 없으므로 순전히 취향대로 선택하도록 하자. 취향선택에 도움을 주기 위해 비서들의 사진과 프로필도 공개한다. 10년을 보아야 할 얼굴들이니 잘 선택하도록!



이름	마쓰오 카나
출신지	오오사카
생일	10월2일
혈액형	B형
취미	등산



이름	시로이 리코
출신지	아키다 현
생일	3월4일
혈액형	A형
취미	산보



이름	이마이 미카코
출신지	시즈오카현
생일	5월4일
혈액형	A형
취미	스포츠 전반



이름	오카와 아야
출신지	동경도
연령	7월14일
혈액형	O형
취미	드라이브



이름	요나하 미키
출신지	오키나와
연령	9월21일
혈액형	AB형
취미	밴드 활동



이름	리사 · 밀러
출신지	아메리카
연령	25세
생일	6월6일
혈액형	O형
취미	합기도

비서들은 경영에 필요한 여러 가지 조언을 해주기도 하는 데, 이점에 관해서는 비서들 간에 조금 차이를 보인다. 마쓰오 카나와 오카와 아야는 주로 경영에 관계된 일들을, 요나하 미키와 리사 밀러는 인사(人事)에, 시로이 리코와 이마이 미카코는 주로 시합에 관련된 일들에 대해 조언을 해준다.

본거지의 선택

일본 국내의 1202개소의 도시 중 한 군데에 본거지를 설정해야 한다. 기본적으로 실제 구단이 위치한 도시가 설정되어 있는데 마음에 들지 않는다면 옮긴다(ひっこす)를 선택하여 본거지를 옮기면 된다. 본거지에는 3개의 막대



그래프가 표시되는데 제일 왼쪽이 인구, 가운데가 경제력, 제일 오른쪽이 강우량을 표시한다. 인구가 많으면 기본적으로 입장 관객이 많아진다. 단 아무리 인구가 많아도 경제력이 나쁘면 손님이 생각보다 많이 오지 않는다. 처음에 설정되어있는 곳은 원래 대도시이기 때문에 그대로 게임을 플레이해도(ひっこさない) 커다란 지장은 없을 것이다. 강수량의 경우, 자구단의 경기장이 돔 구장이라면 아무런 상관이 없지만 처음부터 그런 좋은 구장이 있을 리가 만무하다. 비가 많이 오는 지방은 우천중지, 즉 비로 게임이 취소가 되는 경우가 많기 때문에 이것만큼은 신중을 기하는 것이 좋다.

팀 에디트

본격적으로 팀을 한 번 만들어 보자! 지금은 전부 8억엔을 가지고 시작한다. 만들어 놓은 선수가 있다면 팀 에디트 화면 이전에 위에서 설명한 입단법에 의하여 팀에 넣을 수 있다. 팀에 넣었다면 선수에 해당하는 만큼 돈이 깎이고 나머지 돈으로 선수를 골라야 한다. 자기가 한다(自分でやる)를 선택하면 자신이 직접 선수를 고르고 추천(おすすめ)을 선택하면 비서가 임의로 선수를 선택한다. 추천 타입은 펑펑타격(ガンガン打撃), 확실히 막아라(キッチリ抑え), 생기발랄 젊은이(ハツラツ若手)의 3타입이 있다. 말 그대로 타격중심, 투수와 수비중심, 나이 중심으로 선수를 선발하도록 되어 있다. 이하의 표를 참고하여, 추천 선발을 할 사람들은 신중한 선택을 해주기 바란다.



◀ 추천으로 선발한 선수들은 리스트(リスト)를 통하여 개인적으로 교환이 가능하다

약어표시

요코하마 베이스타즈(横浜ベイスターズ)-요
주니치 드래곤즈(中日ドラゴンズ)-주
요미우리 자이언츠(読売ジャイアンツ)-지
야쿠르트 스왈로즈(ヤクルトスワローズ)-야
히로시마 카프(広島カープ)-히
한신 타이거즈(阪神タイガース)-한
세이브 라이온즈(西武ライオンズ)-세
일본 햄 파이터즈(日本ハムファイターズ)-일
오릭스 블루웨이브(オリックスブルーウェーブ)-오
후쿠오카 다이에 호크스(福岡ダイエーホークス)-후
긴테츠 버팔로즈(近鉄バファローズ)-긴
지바 롯데 마린즈(千葉ロッテマリーンズ)-치
투수-투 포수-포 내야수-내 외야수-외

펑펑 타격

팀	투	포	내	외	금액
요	10명	1명	6명	4명	7억9210만엔
주	10명	1명	5명	4명	7억9320만엔
자	10명	2명	6명	5명	7억9500만엔
야	11명	2명	8명	6명	7억8480만엔
히	10명	2명	5명	5명	7억9440만엔
한	10명	2명	6명	5명	7억9160만엔
세	10명	2명	6명	5명	7억9520만엔
일	10명	1명	6명	4명	7억9430만엔
오	10명	2명	6명	5명	7억9180만엔
후	11명	1명	6명	4명	7억9420만엔
긴	11명	2명	6명	4명	7억9240만엔
치	10명	2명	7명	6명	7억8980만엔

확실히 막아라

팀	투	포	내	외	금액
요	12명	1명	6명	5명	7억9140만엔
주	12명	1명	5명	5명	7억9180만엔
자	11명	2명	7명	4명	7억9480만엔
야	12명	1명	6명	3명	7억9140만엔
히	11명	1명	6명	5명	7억9500만엔
한	11명	2명	7명	4명	7억9310만엔
세	11명	1명	6명	4명	7억9500만엔
일	12명	2명	7명	5명	7억9350만엔
오	12명	2명	7명	4명	7억5710만엔
후	12명	1명	7명	5명	7억9490만엔
긴	13명	2명	6명	3명	7억9420만엔
치	12명	1명	7명	5명	7억9060만엔

생기발랄 젊은이

팀	투	포	내	외	금액
요	10명	2명	7명	4명	7억9460만엔
주	12명	2명	8명	5명	7억5320만엔
자	12명	2명	6명	5명	6억9240만엔
야	11명	2명	8명	6명	7억7120만엔
히	11명	2명	8명	5명	7억2040만엔
한	11명	2명	9명	5명	5억3650만엔
세	11명	2명	6명	4명	7억8100만엔
일	12명	2명	8명	5명	5억4210만엔
오	11명	2명	6명	5명	7억9290만엔
후	11명	2명	9명	5명	6억2170만엔
긴	12명	3명	7명	4명	7억6910만엔
치	13명	2명	7명	5명	5억9820만엔

직접하는 사람들을 위하여

초반에 선발하는 선수들은 여러 모로 중요한 의미를 가진다. 10년 동안에 트레이드를 하고 은퇴를 하는 선수들이 생긴다 하더라도 24~5세의 선수들은 끝까지 함께 갈 수가 있기 때문이다(물론 FA선언을 한다면 이야기가 다르지만). 따라서 젊은 선수들을 위주로 고르는 것이 좋다. 특히 젊으면서도 상당한 능력을 보유한 자라면 무슨 수를 써서라도 계약을 하여야 한다.



▲ 이런 녀석들을 원하는 것이다

나이를 중요시하는 이유는 성장 가능성에 있다. 나이가 28세를 넘어가게 되면 성장속도가 더디게 되고 나이가 31세를 넘어가면 거의 성장은 중지되었다고 보아도 좋다. 그렇기 때문에 아무리 좋은 선수라도 선수로서의 생명은 짧아진다. 단 늙었으면서도 능력이 좋고 연봉도 비싼 선수가 전력으로서 필요하다면 1~2명쯤 계약해 놓았다가 다른 팀의 젊고 유능한 선수와 트레이드를 하는 것도 아주 좋은 작전이 될 수 있다.



▲ 선동열 선수는 초반 전력과 트레이드용으로 아주 적격이다

그리고 한 가지 더, 능력이 아무리 좋아도 연봉이 너무 비싸면 차라리 포기하는 것이 좋다. 이 게임은 실제의 야구와 아주 흡사해서 한 명이 잘 나도 팀의 인원이 딸려서 교체 멤버가 적을 경우 항상 6위를 질주하는 팀을 바라보게 될 것이다. 그러므로 2억엔이 넘는 선수는 아예 없는 셈치는 것이 좋다.

선수를 고를 때에는 FA(프리 에이전트)기간을 잘 보아두는 것이 좋다. 사실 FA기간이 지나도 커다란 불만만 없다면 팀에 계속 잔류하지만 이 기간이 되면 선수에게는 자유롭게 다른 팀과 계약할 권리가 주어지기 때문이다. 물론 다른 구단의 유능한 선수가 FA선언을 하게 되면 이것은 찬스이지만 역으로 우리 팀의 유명한 선수가 FA선언을 하게 되면 오히려 곤란하다. 잘 보도록 하자.



▲ 대마신 사사키와 계약하려면 중견급 선수 5인을 포기해야 한다



▲ 연봉이 비싼 선수일수록 주의하자. 표시된 숫자는 남은 기간을 의미한다

마지막으로 12개 구단의 28세 이하 주요 선수들의 데이터를 공개한다. 잘 비교해서 보고 최고의 계약 결과를 낳기 바란다.

(※타자의 수비력은 자신의 원래 수비위치에서의 수비력을 의미하며 위치는 원래 수비위치를 말한다)

요코하마 베이스타즈(横浜ベイスターズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
미우라(三浦)	우투수	26	B	B	C	B	C	C	144
가와무라(川村)	우투수	27	C	C	C	C	B	C	147
세키구치(関口)	좌투수	28	D	D	B	C	B	C	144
토카노(戸叶)	우투수	24	C	C	D	C	C	C	146
요코야마(横山)	우투수	22	D	D	B	B	B	D	145
가와하라(河原)	좌투수	28	D	D	C	D	D	C	143
후쿠모리(福盛)	우투수	23	D	C	D	C	C	C	142
야노(矢野)	우투수	23	C	C	D	C	C	C	150
모리나카(森中)	좌투수	25	D	D	D	D	D	B	140
칸다(神田)	우투수	21	D	D	D	D	D	B	150
다니구치(谷口)	우투수	20	D	D	D	D	D	B	144

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
스즈키(鈴木)	좌타	27	B	B	C	C	B	D	C	B	외야수
포조(ポゾ)	우타	26	D	C	C	C	C	D	C	C	3루수
요로나가(万永)	우타	27	D	C	D	B	C	D	C	C	3루수
후루키(古木)	좌타	19	D	D	D	D	C	D	C	C	3루수
이시이(石井)	좌타	21	D	D	D	C	C	C	C	C	3루수

주니치 드래곤즈(中日ドラゴンズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
이마나카(今中)	좌투수	28	B	C	C	C	C	D	143
삼손(サムソン)	좌투수	28	D	C	D	C	C	C	145
노구치(野口)	좌투수	25	C	B	B	B	B	C	145
가도쿠라(門倉)	우투수	26	C	B	B	A	C	C	145
가와카미(川上)	우투수	24	A	B	B	B	B	C	145
쇼쓰(正津)	우투수	27	D	D	C	C	B	B	143
엔도(遠藤)	우투수	27	D	C	C	C	C	B	144
타이토우(大塚)	우투수	26	D	D	C	B	C	C	149
이와세(岩瀬)	좌투수	25	D	D	D	C	D	C	142
야마다(山田)	우투수	26	D	D	C	B	C	C	144

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
이노우에(井上)	좌타	28	D	C	C	D	B	D	D	B	외야수
마스다(益田)	좌타	26	D	C	D	C	C	D	B	C	외야수
오오니시(大西)	우타	28	D	C	D	B	C	D	A	C	외야수
츠츠이(筒井)	우타	25	D	D	D	D	C	D	C	C	외야수
후쿠도메(福留)	좌타	22	C	D	C	C	C	D	C	C	유격수
이도바타(井端)	우타	24	D	D	D	C	D	C	D	C	유격수
스즈키(鈴木)	우타	24	D	D	D	D	C	C	C	C	포수
마쿠다(幕田)	우타	21	D	D	D	D	C	D	D	C	외야수

요미우리 자이언츠(讀賣ジャイアンツ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
조성민(趙成珉)	우투수	26	B	C	C	B	C	D	152
이리키(入来)	우투수	27	C	C	C	C	C	C	148
호세(ホセ)	우투수	27	D	B	C	C	C	C	142
미사와(三沢)	우투수	25	D	C	C	C	C	C	145
카시와다(柏田)	좌투수	28	D	C	C	D	C	A	135
가와하라(河原)	우투수	26	D	C	D	C	C	C	143
오카시마(岡島)	좌투수	24	D	C	C	C	C	C	142
히라마쓰(平松)	좌투수	25	D	C	C	D	C	B	143
오노(小野)	좌투수	23	D	C	C	C	D	D	145
우에하라(上原)	우투수	24	C	C	C	C	C	D	152

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
마쓰이(松井)	좌타	25	S	B	A	B	A	D	C	B	외야수
모토키(元木)	우타	28	B	C	C	C	C	C	C	C	3루수
시미즈(清水)	좌타	26	C	B	C	B	C	C	B	B	외야수
니시(仁志)	우타	28	B	C	C	B	C	D	B	A	2루수
다카하시(高橋)	좌타	24	A	B	B	C	A	D	C	A	외야수
니오카(二岡)	우타	23	C	D	C	C	C	D	C	B	유격수
카와나카(川中)	좌타	26	D	D	D	D	C	D	C	C	유격수
오다(小田)	우타	22	D	C	D	C	B	D	C	C	포수
오오노(大野)	우타	26	D	D	D	D	C	C	C	C	외야수
사이토(斎藤)	좌타	D	D	D	B	C	C	C	C		외야수

야쿠르트 스왈로즈(ヤクルト スワローズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
이시이(石井)	좌투수	26	A	B	B	A	C	D	152
가와사키(川崎)	우투수	28	B	C	B	C	B	C	150
야마베(山部)	좌투수	28	C	C	C	D	D	C	144
기타가와(北川)	우투수	26	C	C	D	C	C	C	141
세키도우(石堂)	우투수	19	C	D	D	D	D	B	144
미카미(三上)	우투수	20	C	D	D	D	D	B	144
미야데(宮出)	우투수	22	C	D	D	C	D	B	143
이가라시(五十嵐)	우투수	20	C	D	C	D	D	A	151
아키라(アキラ)	좌투수	21	D	D	D	D	D	B	140

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
페타지니(ペタジーニ)	좌타	28	C	C	B	D	C	D	D	C	1루수
마나카(眞中)	좌타	28	C	C	D	C	C	B	B	B	외야수
이나바(稻葉)	좌타	27	C	C	C	C	C	C	C	C	외야수
도에지마(副島)	좌타	25	C	C	C	D	C	D	D	C	외야수
와타라이(度會)	우타	27	C	C	C	D	C	C	D	C	3루수
타카나시(高梨)	우타	25	C	D	D	D	C	D	C	C	외야수
이와무라(岩村)	좌타	20	D	D	C	D	D	D	D	C	1루수
미키(三木)	우타	22	D	D	D	D	C	D	C	C	유격수

히로시마 카프(廣島カープ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
야마우치(山內)	우투수	26	C	C	C	C	C	D	141
고바야시(小林)	우투수	25	D	B	A	C	C	A	145
사와자키(澤崎)	우투수	25	C	C	C	C	C	D	144
타마키(玉木)	우투수	28	D	D	C	C	C	A	145
요코야마(橫山)	우투수	23	D	D	B	C	C	B	146
쿠로다(黑田)	우투수	24	D	B	C	C	C	C	146
엔도(遠藤)	우투수	23	D	D	D	D	D	B	144
다나카(田中)	좌투수	24	D	C	D	C	D	C	143
하세가와(長谷川)	우투수	22	D	D	D	D	D	B	144
키쿠치(菊地)	좌투수	24	D	C	C	C	C	C	143
히로이케(廣池)	좌투수	26	D	D	D	C	C	C	142
가와노(河野)	우투수	21	D	D	D	C	D	B	144
요시토시(吉年)	좌투수	22	D	D	D	C	D	B	145

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
마에다(前田)	좌타	28	A	B	B	C	A	D	C	A	외야수
디어스(ディアス)	우타	28	D	C	C	D	D	D	D	C	2루수
아사이(淺井)	좌타	28	D	C	C	C	C	D	C	C	외야수
기무라(木村)	양타	27	D	C	D	B	C	C	B	B	외야수
히가시데(東出)	좌타	19	D	D	D	C	D	D	C	C	유격수
효우도(兵動)	우타	20	D	D	D	D	C	C	D	C	2루수
아라이(新井)	우타	22	D	D	D	D	D	D	C	C	3루수
모리(森)	양타	23	D	D	D	D	C	D	C	C	외야수
후쿠즈치(福地)	우타	24	D	D	D	B	D	D	B	C	2루수

한신 타이거즈(阪神タイガーズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
메이(メイ)	좌투수	27	D	B	D	C	C	C	142
다케우치(竹內)	우투수	28	D	D	C	B	C	A	142
야마자키(山崎)	우투수	27	D	D	D	C	C	B	143
이노우에(井上)	우투수	24	D	C	D	D	C	C	144
후쿠하라(福原)	우투수	23	D	C	C	C	C	B	145
나카노세(中ノ瀨)	우투수	27	D	D	C	C	D	B	139
후지카와(藤川)	우투수	19	D	D	D	D	D	C	145
이카와(井川)	좌투수	20	D	C	D	D	D	C	142

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
신조(新庄)	우타	27	A	B	C	B	A	D	B	A	외야수
이마오카(今岡)	우타	25	B	B	C	C	B	B	C	B	유격수
츠보이(坪井)	좌타	25	B	B	D	B	B	D	B	B	외야수
타카나미(高波)	우타	24	D	D	D	C	B	C	C	C	유격수
기타카와(北川)	우타	27	D	D	D	D	C	D	D	C	외야수
시오다니(鹽谷)	우타	25	D	D	C	D	C	D	D	C	3루수
하마나카(濱中)	우타	21	D	D	D	D	C	D	C	C	3루수
나카다니(中谷)	우타	20	D	D	D	D	C	D	C	C	포수
다나카(田中)	좌타	22	D	D	D	C	C	C	C	C	3루수

세이브 라이온즈(西武ライオンズ)

투 수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
니시구치(西口)	우투수	27	B	B	B	B	C	C	153
이시이(石井)	우투수	28	C	C	B	A	B	C	152
호우다(豊田)	우투수	28	C	B	D	C	C	C	141
모리(森)	우투수	25	C	D	B	B	C	A	151
마쓰자카(松坂)	우투수	19	S	C	C	C	C	C	155
안도(安藤)	우투수	24	D	D	D	C	D	B	144
호시노(星野)	좌투수	22	D	D	D	D	C	C	147
다니나카(谷中)	우투수	26	C	C	D	D	C	B	143
시노모토(寺本)	우투수	26	C	C	C	D	C	B	143
시바사키(芝崎)	우투수	28	C	D	D	C	C	B	142
토비(土肥)	좌투수	23	C	D	D	C	D	B	140

타 자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
마쓰이(松井)	양타	24	A	B	C	A	A	D	A	A	유격수
다카기(高木)	좌타	26	B	B	C	B	C	C	A	A	1루수
오오토모(大友)	좌타	25	C	B	D	B	B	B	B	A	외야수
다카기(高木)	좌타	27	C	C	D	D	C	A	C	B	2루수
코세키(小関)	좌타	23	C	C	D	B	B	B	B	B	외야수
와다(和田)	우타	27	D	D	D	D	C	D	C	B	포수
시바타(柴田)	좌타	23	D	D	D	C	C	D	C	C	외야수

일본 햄 파이터즈(日本ハムファイターズ)

투 수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
이와모토(岩本)	우투수	28	B	B	B	C	B	C	147
윗템(ウィッテム)	우투수	27	D	B	D	C	D	C	148
이마세키(今関)	우투수	28	C	C	C	C	C	C	144
세키네(関根)	우투수	28	C	C	B	C	B	C	144
가네무라(金村)	우투수	23	C	C	B	B	B	C	144
쿠로키(黒木)	우투수	25	C	D	C	C	C	A	150
다카하시(高橋)	좌투수	28	D	D	C	C	C	B	140
누마다(沼田)	우투수	26	C	C	C	B	C	D	144
시미즈(清水)	좌투수	24	D	C	D	D	C	D	145
켄야마(建山)	우투수	24	D	C	D	D	D	D	144
이마이(今井)	우투수	25	D	D	D	D	C	B	142
아츠시와(厚澤)	좌투수	27	D	C	C	C	C	C	141

타 자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
가네코(金子)	우타	24	B	B	C	C	B	B	C	A	2루수
이데(井出)	우타	28	C	B	C	A	C	C	A	A	외야수
프랭클린(フランクリン)	양타	27	D	C	C	C	C	D	D	B	외야수
노구치(野口)	우타	28	C	C	C	C	A	C	C	A	포수
우에다(上田)	좌타	26	C	C	D	C	A	C	C	B	외야수
니시우라(西浦)	우타	25	C	B	C	B	C	D	B	B	외야수
아쿠네(阿久根)	좌타	25	D	D	D	C	C	C	C	C	2루수
이시모토(石本)	양타	26	D	D	D	C	C	D	C	C	외야수
후루시로(古城)	좌타	23	D	D	D	C	C	C	C	C	유격수

오릭스 블루웨이브(オリックスブルウェーブ)

투 수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
히라이(平井)	우투수	24	C	D	B	C	C	C	151
다카하시(高橋)	우투수	28	D	C	B	C	C	D	144
가와코에(川越)	우투수	26	D	C	D	C	C	C	145
스기모토(杉本)	우투수	26	D	C	C	C	C	D	146
도쿠모토(徳本)	우투수	23	D	D	C	C	C	B	141
마루미(丸尾)	우투수	27	D	C	D	C	D	C	140
마키노(牧野)	우투수	25	D	D	C	C	C	B	150

타 자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
이치로(イチロー)	좌타	26	S	B	C	B	A	D	A	A	외야수
다니(谷)	우타	26	C	B	C	C	B	C	B	B	외야수
히타카(日高)	좌타	22	D	C	D	D	B	C	B	C	포수
시오자키(塩崎)	우타	26	D	C	D	D	C	B	C	B	유격수
사타케(佐竹)	우타	25	D	C	D	C	C	C	D	C	3루수
아이카와(相川)	우타	22	D	D	C	D	C	D	C	C	유격수
카세이(嘉勢)	좌타	23	D	D	D	D	C	D	C	C	외야수
후쿠도메(福留)	우타	24	D	C	D	D	C	D	C	C	2루수
다나카(田中)	좌타	22	D	D	D	C	C	C	C	C	외야수

후쿠오카 다이에 호크스(福岡ダイエーホークス)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
오카모토(岡本)	우투수	26	C	D	C	B	C	A	145
사쿠모토(佐久本)	좌투수	25	D	C	D	C	C	C	141
히데카즈(ヒデカズ)	우투수	28	D	C	C	C	C	D	142
요시타케(吉武)	우투수	24	D	C	D	C	C	C	144
시노하라(篠原)	좌투수	23	D	D	C	C	D	B	145
아오노(倉野)	우투수	25	D	D	C	B	C	B	144
마쓰(松)	좌투수	23	D	C	D	D	D	C	146
나가이(永井)	우투수	24	D	C	C	C	C	C	146
호시노(星野)	우투수	25	D	C	C	C	C	C	138
토오이(土井)	좌투수	27	D	D	D	D	D	B	143

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
코쿠보(小久保)	우타	28	B	C	C	B	D	B	D	C	1루수
죠우지마(城島)	우타	23	B	C	B	D	B	D	C	A	포수
무라마쓰(村松)	좌타	27	C	C	D	A	B	A	C	B	외야수
시바하라(柴原)	좌타	25	C	C	D	B	C	C	B	A	외야수
이구치(井口)	좌타	25	B	B	B	C	A	C	B	A	유격수
토리고에(鳥越)	우타	28	D	C	D	B	D	D	B	C	유격수
마쓰나카(松中)	좌타	26	C	D	C	C	D	C	D	C	1루수
요시모토(吉本)	우타	19	D	D	D	D	D	C	D	C	유격수

긴테츠 버팔로즈(近鐵バッファローズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
오오츠카(大塚)	우투수	27	B	D	A	B	C	A	147
사케이(酒井)	우투수	28	D	D	B	C	C	A	149
오카모토(岡本)	우투수	26	D	C	C	C	C	C	146
마키(眞木)	좌투수	23	D	C	C	C	C	D	146
우타카(宇高)	우투수	23	D	C	D	D	C	D	144
시나다(品田)	우투수	26	D	D	C	D	D	B	145
마에카와(前川)	좌투수	21	D	D	D	C	D	B	144
유우키(ユウキ)	우투수	20	D	D	D	C	D	C	144

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
나카무라(中村)	우타	26	B	B	A	D	B	D	D	C	외야수
오오무라(大村)	좌타	23	C	D	B	A	A	B	A	A	3루수
무토우(武藤)	좌타	26	C	B	D	B	B	A	B	B	외야수
요시오카(吉岡)	우타	28	C	C	C	D	C	D	C	C	2루수
다카세(高須)	우타	23	D	D	D	C	C	C	C	C	외야수
후지타츠(藤立)	우타	28	D	C	C	D	C	D	C	C	유격수
키누카와(衣川)	좌타	25	D	D	C	D	C	D	D	C	유격수

치바 롯데 마린즈(千葉ロッテマリーンズ)

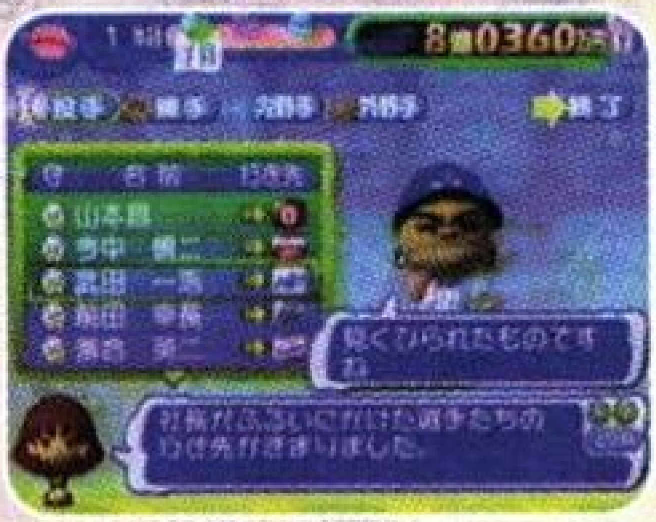
투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
쿠로키(黒木)	우투수	26	B	B	C	B	C	C	148
후지타(藤田)	좌투수	27	D	D	B	C	C	A	143
야부타(薮田)	우투수	26	D	B	C	C	C	C	144
고토(後藤)	우투수	28	D	C	C	C	C	C	144
타케요시(竹清)	우투수	25	D	D	C	D	C	C	145
고바야시(小林)	우투수	25	D	C	D	C	C	D	150
카와이(川井)	좌투수	23	D	D	D	D	C	C	143
히루바(干場)	우투수	27	D	D	D	C	C	C	144
테라모토(寺本)	좌투수	19	D	D	D	D	D	C	143
고바야시(小林)	우투수	21	D	D	D	D	D	B	144

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
코사카(小坂)	좌타	26	B	B	D	A	A	A	A	A	유격수
후쿠우라(福浦)	좌타	24	C	B	C	D	C	D	D	C	1루수
요시쿠(吉鶴)	우타	28	D	C	C	D	C	C	C	C	포수
시미즈(清水)	우타	24	D	C	D	D	A	C	D	B	포수
다치카와(立川)	우타	24	D	C	C	C	C	D	C	B	외야수
사부로(サブロー)	우타	23	D	D	D	B	B	D	C	B	외야수
오오츠카(大塚)	우타	24	D	D	D	B	C	D	C	C	외야수
사와이(澤井)	좌타	21	D	D	D	D	D	D	C	C	3루수

남겨진 이들의 미래



계약하지 않았던 선수들이 어떻게 되었는가를 알 수 있다. 능력 있는 선수들은 다른 팀으로 영입되는 경우가 대부분이지만 연봉이 2000만 엔을 넘지 못하는 약체 선수들은 대부분 은퇴해 버린다. 그들의 미래는…잊자. 그리고 여기서 계약하지 않았는데 나중에 다시 트레이드로 되찾아 오려고 하면 상대 연봉의 3배에 가까운 선수를 내주지 않는 한 오지 않으므로 이들은 정말 잊는 것이 속 편하다.



▲ 이상훈 은퇴! 한국으로 돌아오려나?

1월의 활동과 2월의 캠프



활동이라 보았자 선수들의 확인과 다른 구단의 올 시즌 멤버의 확인, 팬클럽의 활동비용 설정이 고작이다. 선수 확인은 구단 마크를 골라서 보면 된다. 능력은 LR버튼을 눌러서 보는 것을 잊지 말자.



2월에 떠나는 캠프는 선수들의 능력은 쪼오금 올릴 수 있는 기회이다. 기본적으로 떠나는 캠프 지역에 따라 연습의 효과가 틀리다. 4개의 코스의 차이와 경비는 다음과 같다.

원래 경기장(地元)
···› 평소의 연습과 같은 효과:0엔
오키나와(沖縄)
···› 기분 전환 정도의 효과 추가-5000만엔
대만(臺灣)
···› 기술 계열의 연습에 효과적-1억 5000만엔
괌(グアム)
···› 체력적으로 효과적-1억 5000만엔
※팀에 따라 오키나와가 아닌 다른 곳으로 가는 경우가 있는데 효과에는 차이가 없다.

캠프지에 도착하면 일단 감독이 설명을 들을 것이냐고 물어본다. 듣는다(きく)를 선택하면 캠프에 관한 설명을 들을 수 있다. 이후에 이제 본격적으로 캠프화면으로 진행하게 된다.



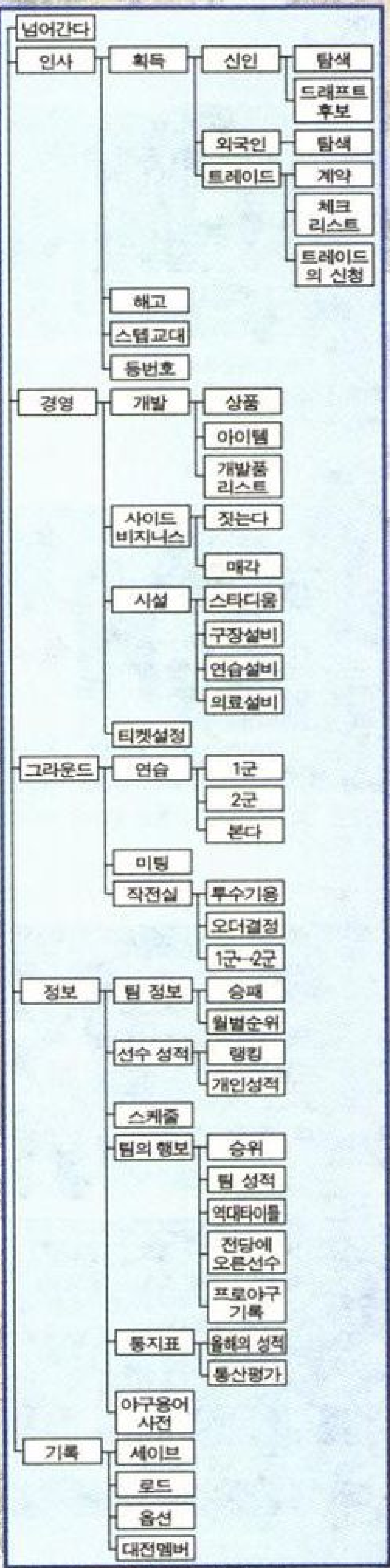
캠프에서의 연습은 각 선수에게 해당 아이콘을 지정시켜 4주일 동안 그 연습을 행하게 하는 것이 기본이다. 화면 하단에서 코치가 부족한 점을 지적해 주지만 한자를 잘 못 읽는 사람은 코치의 추천 연습을 시키는 것도 도움이 된다. 단 코치마다 연습 스타일이 틀리다는 것을 염두에 두자. 코치의 특성은 나중에 오피스 화면에서 확인이 가능하다(교대도 가능하다).

캠프 연습

아이콘	효과
	체력을 중심으로 한 훈련
	구위(즉 공의 위력)와 구속 상승을 노린 훈련. 투수용
	변화구 낙차상승을 중심으로 한 훈련. 투수용
	제구력과 정신력을 수양하는 훈련. 투수용
	새로운 변화구를 습득하는 훈련. 성공 확률은 불투명하여 어떤 변화구가 습득될지도 불분명하다. 투수용
	투수에서 야수로 전향한다. 야수의 경우에는 투수나 다른 수비 포지션으로 전향한다. 반드시 성공은 하지만 이후에 벌어지는 사태는 누구도 책임 못진다
	우타자나 좌타자를 스위치 타자로 전환시키는 커맨드이다. 역시 성공은 하지만 성장여부는 불투명하다
	타격 기술과 정신력을 증강시키기 위한 훈련. 타자용
	근력과 주력의 상승을 꾀하는 훈련. 타자용
	번트 연습과 수비력 상승을 목표로 하는 훈련. 타자용
	코치가 추천하는 자신만의 연습법. 코치의 방침에 맞지 않는 선수를 훈련시키면 역효과가 일어난다
	자신이 직접 4주간의 훈련 계획을 작성한다

사무실에서의 업무의 흐름

3월부터 해야할 일이 엄청나게 불어난다. 그에 따라 플레이어도 이것저것 기억해야 할 일이 많은데…. 이 업무들은 시즌 전반에 걸쳐서 해야 할 일이므로 여기에서 자세히 설명하고 넘어가도록 하겠다. 기본적으로 사무실에서 해야 할 일들은 일주일을 전반과 후반으로 나누어서 진행하도록 되어있다. 따라서 한 달을 보내는 데에는 총 8번의 사무실 업무를 진행해야 한다는 말이 된다. 일단 반주일 동안의 업무를 도식화 해 보면 다음과 같다.



진행한다(すすめる)
모든 할 일을 마치고 그 분기의 시합으로 진행한다.

인사(じんじ)



선수의 획득과 해고, 스탭의 교대와 선수의 등번호 변경 등을 행할 수 있다. 그라운드의 미팅에서 팀의 부족한 부분을 보고 그를 강화할 만한 선수를 영입하는 것을 우선으로 삼도록 하자.

획득(かくとく)



선수를 얻는데 사용하는 커맨드로 신인, 외국인의 탐색과 타구단과의 트레이드를 행할 수 있다.

신인(しんじん)



신인을 영입하는 데에 관련된 명령을 실행할 수 있다.

탐색(たんさく)





플레이어가 원하는 조건에 맞는 선수를 찾기 위한 탐색활동을 개시한다. 외국인 선수의 경우에는 아시아(アジア), 북미(北米), 중남미(中南米) 지방 중 1곳을 7월까지 탐색한다. 물론 중간에 지역을 변경하는 것도 가능하며 어떤 선수를 찾을 것인가는 스카우터의 능력 나름이다.
신인의 경우에는 플레이어가 원하는 조건에 해당하는 선수를 찾아내는데, 한 번 탐색에 3개월 동안 선수를 찾는다. 조건은 자세히 작성할수록 선수를 잘 찾아내며 조건 항목들은 다음과 같다.

포지션(ポジション)-투수, 포수, 내야수, 외야수 중에서 정한다
타석, 쓰는 손(打席, きき腕)-투수의 경우에는 「지정 안 함(指定なし), 우투수(右投げ), 좌투수(左投げ)」 중에서, 타자의 경우에는 「지정 안 함, 우타자(右打ち), 좌타자(左打ち)」 중에서 정한다
탐색지역(探索地域)-일본의 어느 지역을 탐색할 것인가를 정한다
키워드 1·2·3-숫자가 높을 수록 특징에 우선 순위가 매겨진다. 3가지의 특징을 종합하여 그러한 능력을 지닌 신인을 찾아낸다. 포지션에 따른 특징은 다음과 같다

투수의 특징
터프니스-신인 선수와 동일
어쨌든 무거운 공(とにかく重い球)-구위가 좋다
쾌속구 투수(快速球投手)-구속이 빠르다
제구력에 자신(制球力に自信)-제구력이 높다
잘 꺾이는 커브-신인 선수와 동일
느림보 커브-신인 선수와 동일
예리한 슬라이더-신인 선수와 동일
예리하고 빠르게 미끌어 진다(切れる速いすべる)-공이 스트라이크존에서 애매하게 들어가서 치기가 어렵다
파고드는 슈트(切れこむシュート)-슈트가 강하다
낙차가 큰 포크-신인 선수와 동일
타이밍을 뺏는다-신인 선수와 동일

타자의 특징
터프니스-신인 선수와 동일
타격 센스 발군-신인 선수와 동일
쌩쌩 넘기는 연발(サク越え連発)-기술타력과 장타력이 높다
어쨌든 발이 빠르다(とにかく足が速い)-도루 능력과 속도가 높다
번트라면 맡겨라(バントなら任せろ)-번트능력과 수비력이 높다
어깨가 강하다(肩が強い)-어깨힘이 높다

드래프트 후보(ドラフト候補)



발견한 신인과 교섭이 가능하다. 선수를 선택하면 선수가 가고 싶은 팀에 대한 그래프가 나타나는데 1위로 올려놓아야 끌어들이기가 수월하다. 맡긴다(まかせる)를 사용하면 스카우



터가 임의로 선수와 교섭하며 지시한다(指示する)를 선택하면 사장이 직접 교섭 스타일을 지시하는 것이 가능하다. 교섭 스타일은 다음의 5가지가 있다.

역설한다(力説する)-팬이 기다리고 있다. 자네가 필요하다 등등의 열혈형 설득
아부한다(ほめつきる)-너 천재 아니니? 넌 너무 잘났어 등등의 아부성 설득
세상이야기를 한다(世間話をする)-화제를 슬쩍 다른 곳으로 돌리는 선회형 설득
고민을 듣는다(悩みを聞く)-선수의 고민을 들어주는 카운셀링형 설득
장래를 보장한다(将来を保証する)-선수 생활 끝나도 책임지겠다 등등의 사기성 설득

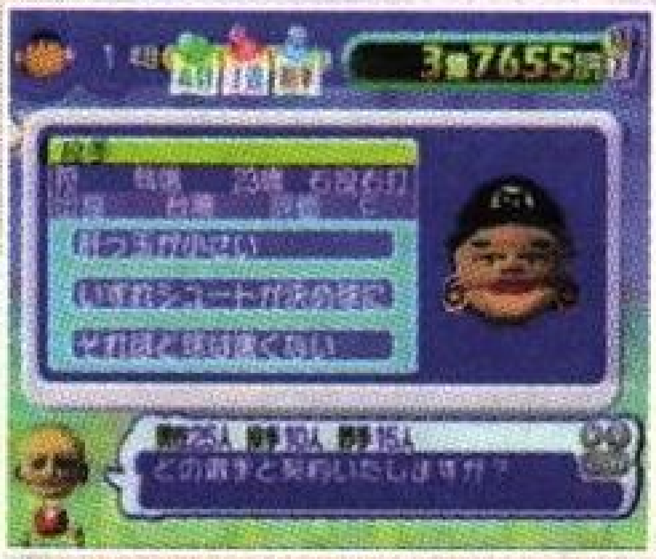
외국인(がいこくじん)



외국인 선수를 영입하는 데에 관련된 명령을 실행한다. 단 이 커맨드의 모든 명령은 7월까지만 유효하다.

계약(けいやく)





외국인 선수는 돈만 주면 당장 전력으로 가담하는 스타일이다. 발견한 선수들은 여기서 돈만 주면 언제라도 영입이 가능하다.

트레이드(トレード)



다른 팀의 선수와 우리 팀의 선수를 맞바꾸는 데에 필요한 명령을 실행한다. 이 커맨드의 명령도 7월까지만 유효하다.

검색(けんさく)





신인 선수 탐색과 비슷하게 조건을 입력하여 조건에 맞는 선수들을 골라낸다. 조건은 다음과 같다.

포지션-투수, 포수, 1·2·3루수, 유격수, 내야수, 외야수 중에서 정한다
연령-선수의 나이에 관한 제한으로 원하는 구간에서 정한다
타석, 쓰는 손-신인 선수와 동일하다
연봉상한(年俸上限)-그 선수가 받고 있는 연봉 최고 금액을 설정하여 그 안쪽의 선수만을 찾아낸다
팀(チーム)-상대팀을 정한다. 세·리그(セ·リーグ)를 선택하면 센트럴 리그(요, 주, 자, 야, 한, 히)의 모든 팀을 상대로, 파·리그(パ·リーグ)를 선택하면 퍼시픽 리그(세, 일, 오, 후, 긴, 치)의 모든 팀을 상대로 선수를 찾아낸다
특징-선수를 만들 때와 완전히 같다

이렇게 해서 선수를 찾아내지 못하면 다시 한다(やりなおし)를 통하여 일부 또는 전체의 조건을 고칠 수 있다. 찾아낸 선수는 등록(登録)으로 체크리스트에 등록시킬 수 있고 신청(申し込む)을 사용해 즉시 트레이드 신청을 기할 수 있다.

신청(もうしこむ)





왼편에는 자신의 구단, 오른쪽에는 자신이 선택한 상대 구단의 신청서가 표시되며 빈칸에서 A버튼을 눌러 선수를 신청서에 등록시킨다. 방출할 선수와 영입할 선수가 정해졌으면 신청 커맨드로 선수를 바꾸면 OK. 맨 아래의 구단 변경 커맨드를 통해 다른 구단으로 구단을 바꿀 수 있다. 신청을 했을 때, 스카우터가 이 트레이드의 가능성을 점쳐주는데 몇 가지 반응을 보면 다음과 같다. 이 때에 「いいえ」를 선택하면 신청의 취소가 가능하다.

> 제 정신입니까? 대 손실입니다! (正気ですか!? 大損ですよ!!)-하면 성공은 하지만 우리가 손해임.
> 상대 구단 태도에 따라 타협이 될 수도 있습니다. (相手球団次第では、まとまるかもしれません。)-성공할 수도 있고, 실패할 수도 있지만 성공확률은 상당히 높다.
> 조건이 꽤 차이가 나서 상대에게 실례입니다. (條件があまりに違いすぎて、相手に失礼ですよ。)-성공할 수도 있고, 실패할 수도 있지만 실패확률이 엄청나게 높다.
> 상대 구단이 키우려고 하는 선수를 방출할 것이라고는 생각하지 않습니다만…. (相手球團が育てようとしている選手を放出するとは思えませんが…)-조건이 상당히 우월하지 않는 한 상대 구단이 내줄 용의가 없음을 의미.

해고(かいこ)



말 그대로 선수를 자른다. 연봉만 먹고 팀에 도움이 안되고 트레이드조차 힘든 선수가 있다면 가차없이 자르도록 하자.



스탭교대(スタッフ交代)





감독이나 코치, 스카우터 등등의 인물을 교체할 수 있다. 단 시즌 중에 교체하면 다시 돈이 들어가므로 신중히 고려할 것. 당연히 인물이 비쌀수록 효과가 좋으며 계약기간에도 유념하도록 하자.

등번호(せばんごう)





선수나 감독의 등번호를 바꾼다. 변경(へんこう)으로 등번호의 변경, 일람(いちらん)으로 등번호를 달고 있는 선수를 볼 수 있다.

경영(けいえい)

신상품 개발이나 사이드 비지니스, 시설의 설립과 입장권 가격 등을 책정할 수 있다. 인사가 사람과 관련하여 돈을 쓰는 것이라면 경영은 자금을 사용하여 더 많은 돈을 버는 것이 그 목적이라 할 수 있다.

개발(かいはつ)



상품이나 아이템의 개발, 그리고 상품의 리스트 등을 볼 수 있다.

상품(グッズ), 아이템(アイテム)



새로운 상품이나 아이템을 개발한다. 상품은 개발해서 매점에서 팔 수 있고, 아이템은 가지고 있으면 팀에 도움이 된다. 이들 상품과 아이템을 개발하기 위해서는 자본금과 기간이 필요한데 요구량은 박사들마다 틀리다. 왼쪽으로 갈수록 적은 돈과 짧은 기간에 상품과 아이템을 만들어 내므로 유용하게 이용하도록 하자. 그리고 상품이 아이템보다는 자본금과 기간이 적다.

개발품 리스트(開發済リスト)





지금까지 개발한 상품과 아이템을 볼 수 있다. 상품의 경우 상품에 賣마크가 붙어 있으면 현재 시판중이라는 말이 되는데 주목할 것은 상품 이름 옆의 화살표. 이 화살표가 똑바로 위를 향하고 있으면 현재 인기가 좋다는 말이므로 계속해서 시판하도록 하자. 그러나 화살표가 점점 아래로 떨어지면 인기가 하강중이라는 말이 되므로 마크를 떼어내서 얼마간 발매를 중지. 인기가 다시 상승하면 팔도록 하자. 참고로 상품의 값은 따로 나오지 않지만 아래쪽에 있는 상품일수록 비싸다는 것을 알아두자. 아이템은 단순히 아이템의 효능을 알 수 있을 뿐이다.

사이드 비지니스(サイドビジネス)



사이드 비지니스, 즉 부업에 관련된 커맨드를 실행할 수 있다.

짓는다(たてる)





부업을 위한 건물을 짓는다. 이 건물들의 수입은 흥경기 유무에 관계없는 고정 수입이므로 한번 지어놓으면 효과를 톡톡히 볼 수 있다. 단 비싸기 때문에 짓는 데에는 나름대로의 각오가 필요하다.

매각(ばいきゃく)



지어놓은 건물을 지은 돈의 반액을 받고 판다. 돈이 없어 눈물 난다면 눈물을 삼키고 팔자. 팀의 인기가 떨어지면 건물 유지비도 못 건지는 경우가 발생하기 때문이다.



시설(しせつ)



스타디움이나 구장시설, 연습 및 의료 설비 건축에 관련된 커맨드를 실행한다.

스타디움(スタジアム)





스타디움의 증축이나 수리가 가능하다. 확인(かくにん)으로 현재 구장의 상태와 잔디의 상태, 스타디움과 잔디의 남은 수리 기간을 볼 수 있고 증축(ぞうちく)으로 스타디움의 크기를 늘린다. 크기가 늘면 당연히 사람도 많이 수용할 수 있고 유지비도 늘어난다. 물론 돈이 상당히 많이 필요하기는 하지만….

구장설비(球場設備)

구장내에 대형 비전을 설치하거나 잔디를 교체할 수도 있다. 대형비전(大型ビジョン)은 설치해두면 상당한 관객 유도 효과를 노릴 수 있으며 VIP시트(VIPシート)는 설치한 수만큼 엄청 비싼 VIP티켓을 팔아먹을 수 있다. 단 시즌 중





에 설치한 VIP석은 내년에야 팔 수 있으므로 주의 할 것. 매점(賣店)은 처음에는 2개까지 밖에 지을 수가 없지만 증축이 거듭됨에 따라 지을 수 있는 양이 늘어난다. 홈구장 경기 시에 부수입을 벌어주는 역할을 한다. 잔디는 비쌀수록 질이 좋아지는데 질이 좋을수록 홈 경기시의 피로도가 줄어든다.

연습설비(練習設備)





연습도구의 증설을 실행할 수 있다. 숫자가 붙어있는 것들은 최대 3단계까지 랭크 업이 가능하며 숫자가 없는 것들은 한 번 사면 OK. 역시 막대한 돈이 들어가지만 연습설비가 나쁘면 젊은 선수들의 파워업은 노릴 수 없다. 일단 돈이 생기면 우선적으로 랭크 업이 필요한 설비이다.

의료설비(ドクター設備)

선수들의 기분전환과 사고시의 치료를 위한 시설로 이것들이 있으면 선수의 부상률과 치료기간이 줄어든다. 따라서 절대적인 필요는 없지만 자금에 여유가 되면 재빨리 구입하자. 이것도 한 번 사두면 계속 써먹을 수 있다.





티켓 설정(チケット設定)



홈구장 입장권의 가격을 매긴다. 3000엔이 표준 가격이지만 인기가 좋은 경기다 싶으면 가격을 재빨리 올리는 것이 좋다. 홈구장 티켓의 매상은 이 게임의 가장 주된 수입이므로 관리를 아주 잘 해야 한다.

그라운드(グラウンド)



구장으로 나가서 선수들의 연습을 보고 코치들과 미팅을 가지기도 하며 시합에 있어서의 각종 명령을 내릴 수 있다. 솔직히 여기까지 사장이 직접 간섭하는 지는 잘 모르겠지만…. 여기서의 연습은 쌓이고 쌓여서 실력이 되므로 조금이라도 거르지 않도록 하자.

연습(れんしゅう)

연습에는 1군 연습과 2군 연습이 따로 존재한다. 1군 연습은 캠프에서 겪었던 연습을 상상하면 이해가 빠르다. 한 가지 차이점은 이곳의 연습에는 연습량이 존재한다는 것. 3월달에는 전력으로(とことん), 확실히(しっかり), 적당히(ほどほど)로 나뉘며 나머지 기간에는 전력으로 대신 대충대충(そこそこ)이 추가된다. 연습량의 의미가 바로 연습의 세기를 대변한다. 2군의 연습은 전체적인 능력을 올리는 기본적인 훈련이다. 능력을 갈고 닦을 필요가 있는 녀석들은 지체없이 2군으로 내려보내서 실력을 닦도록 하자. 한번 2군으로 내려가면 1주일 반 동안은 1군으로 돌아올 수 없으므로 유념하자. 그리고 연습을 조금 세게 시켜도 그리 잦은 부상이 생기지는 않기 때문에 가능한 세게 나가자.







미팅(ミーティング)





미팅에서는 자신의 팀을 포함한 여러 팀의 전력을 확인할 수 있고, 팀 내의 선수의 적성과 여러 가지 문제점을 지적해 준다. 인사에서 어떤 선수를 끌어와야 하는가는 여기에서 결정을 보자.

작전실(さくせんしつ)







투수로테이션과 중간계투와 마무리의 변경, 타순과 수비선수 등의 오더 변경과 1군 승격과 2군 강등을 실행할 수 있다.

정보(じょうほう)





팀의 성적이나 선수의 성적 등의 기록을 볼 수 있는 모드. 따라서 게임에 직접적인 영향은 끼치지 않지만 스케줄을 보고서 입장료 가격 책정이나 상품의 매점 투입과 중지를 결정할 수는 있다.

기록(きろく)





게임의 세이브(セーブ)와 로드(ロード)등을 행할 수 있다.

필자의 날림 1/100세기

게임의 흐름에 대한 이해를 돕기 위하여 초보자들이 겪기 쉬운 고난을 모두 그린 눈물 안 겨운 인생 실패 드라마를 공개한다. 무지(無知)의 상태에서 겪기 쉬운 모든 고난이 그려져 있으니 일단 이것으로 1년의 흐름을 파악하도록 하자. 그리고 다른 구단을 선택한 이들에게는 조금 미안하지만 아무래도 한국인이 많은 주니치를 고르게 되었다. 주니치를 플레이 할 사람들에게는 조금 도움이 될 거리도 소개해 놓았으니 참고하도록(다른 구단이라도 비슷하게 나가면 별 무리는 없을 것이다).

사장 취임



▲ 팀은 모두가 좋아할 주니치 드래곤즈를 골랐다



사장 일기

무서운 오너 할아버지와의 대면이 끝나고 비서 후보들을 만났다. 최근 딴따라(DDR)에 미친지라 음악활동 경력이 있던 女를 비서로 임명했다. 월급 한 푼 안 주는데 엄청 좋아하더군.

본거지를 고르라며 일본 지도를 보여주었다. 비가 안 오는 홋카이도(北海島)지방으로 천도하려 했지만… 사람은 많은데 왜 이리 지지리도 못 사는 거야? 하는 수 없이 그냥 나고야를 택했다. 선수들과 계약을 하려는데 유망한 신인이 나타났다는 정보가 들어왔다. 유망하다니까 그냥 고용했다. 특징을 물어보니 「로켓스타트」라고 대답했다. 희한한 녀석….



팀의 계약 방침에 대해 비서가 추천을 해 주겠다고 했지만…. 23살의 어린 머리를 어떻게 믿어? 20세의 싱싱한 머리로 해야지…. 반가운 선동열 선수와 이종범 선수가 있길래 돈은 좀 들었지만 계약을 했다. 하지만 이상훈은 이름을 삼손이라고 바꿨더군.

그리스나 가라지. 어쨌든 계약을 무사히 마치고 새로운 1월을 맞이하게 되었다.





포인트###

위에서도 이야기했지만 비서는 순전히 취향이므로 맘대로 할 것. 본거지의 경우, 우리가 일본인이 아니고 일본 지리도 배운 적이 없기 때문에 그냥 원래 있던 지역을 선택할 것을 추천한. 바꿀 사람을 위해서 한마디 하면 지도 상단은 비가 적게 오지만 경제력이 너무 낮고, 지도 하단은 비가 너무 많이 오고 태풍이 올 확률도 있다. 그리고 수도 도쿄가 있는 일본 가운데 쪽은 주로 경제력이 높은 지역으로 특히 신주쿠(新宿)는



▲ 상당히 괜찮은 그래프를 나타내는 신주쿠시

추천할 만한 본거지 지역이다.

선수와의 계약. 주니치는 기본적으로 강력한 투수들이 포진해있는 지역이다. 특히 노구치(野口)선수나 가와카미(川上)선수는 젊으면서도 좋은 능력에다 나이까지 젊으므로 반드시 계약할 것을 추천한다. 선동열의 경우에는 조금 생각이 필요하다. 확실히 실력은 월등하지만 나이가 너무 많은 데다가 연봉이 투수 2위이므로 솔직히 계약하기에는 껄끄럽다. 투수 연봉 1위인 야마모토(山本)역시 같은 처지이므로 둘 중의 하나와만 계약을 하자. 계약을 해 두어야 하는 이유는 이 두 명의 투수는 전체적으로 타고투저(打高投低)현상을 보이는 퍼시픽 리그(약칭 パ・リーグ)의 강타자들과 트레이드가 수월하기 때문이다. 필자의 경우는 선동열과 계약했다가 후쿠오카 다이에 호크스의 강력한 포수 죠우지마(城島)선수와 트레이드 했다. 여러분도 나름대로의 사용법을 찾아보자. 그리고 투수는 로테이션을 고려해서 선발(先発) 5명, 중간계투(中継ぎ) 3명, 마무리



▲ 예가 노구치



▲ 그리고 예가 가와카미



▲ 선동열은 나이가 너무 많은 것이 흠이지만



▲ 이런 사용 방법이 있다

(抑え) 2명 정도로 영입하도록 하자.

내야수에서 추천하고 싶은 선수는 일단 후쿠도메(福留)선수. 아직 22세밖에 되지 않았지만 능력은 꽤나 괜찮으므로 절대로 잡아두어야 한다(계약금도 싸다!). 전체적으로 내야수들의 나이가 30대이므로 오래 데리고 있을 선수는 거의 없다. 단 야마자키(山崎)나 고메스(ゴメス)는 적어도 둘 중에 하나는 데리고 있어야 최소한의 장타력에 지장이 없다. 그 외에 딱히 욕심나는 선수는 없고, 포지션 당 2명의 요원은 데리고 있는 편이 유리하다는 것만 알아두자(최소한 유



▲ 고놈 참 잘 생겼다



▲ 나이가 많기 때문에 빨리 강타자를 영입해야 한다

격수와 2루수 만이라도).

포수의 경우 나카무라(中村)가 가장 좋으나 쓸모에 비해 연봉이 너무 높으므로 나머지 두 명을 영입하는 것으로 대신하도록 하자(사실 부상도 그렇게 자주 있는 편은 아니므로 한 명만 있어도 상관은 없다).



▲ 남의 팀에 가면 괴로운 나카무라

외야수에서 일단 계약을 우선시 해야하는 선수는 이종범과 세키가와(関川)다. 이종범은 장타력도 높고 국내외에 정평이 나 있

는 기동력의 소유자로 최소 5년은 써 먹을 수 있다. 세키가와 역시 평균이상의 속도에 장타력을 제외한 모든 능력이 골고루 좋고 포수로서의 재능도 있어서 잡아 두면 여러 모로 편리하다. 외야수는 그렇게 지출이 심한 인물이 없기 때문에 위의 둘을 포함, 최소 4인 정도로 영입하면 넉넉히 활동 할 수 있을 것이다.



▲ 비슷하죠?



▲ 생긴 것은 우락부락하지만 실력은 일품인 세키가와

이제 전력(戰力) 커멘드로 전력을 보니 투수력은 강했지만 타력은 형편없었다. 팀을 만들다 보면 투수가 강하던지 타력이 강하던지 아니면 둘다 평균 수준으로 약하던지 셋 중의 하나다. 미래를 생각해 볼 때, 어느 한 쪽을 강하게 만들고 나머지 한 쪽을 집중적으로 강화하는 것이 더 편하다. 어차피 1년 째에 우승하는 것은 불가능에 가까우니 말이다….

1월과 2월



▲ 스텝들은 1월에야 처음으로 확인이 가능하다

사장일기

1월이 되니 우리 팀 감독 호시노(星野)씨가 찾아와 올해의 각 구단의 선수 계약 상태라며 참고를 요청했다. 보면 뭐 아나…. 그런데 다른 구단의 선수들 상태가 약간 이상했다. 이웃에 있는 베이스타즈를 보니 어림잡아 20억엔은 들였을 듯한 화려한 멤버를 자랑하는 것이 아닌가! 다른 구단들도 전부! 말도 안돼, 말도 안돼. 그 할아범이 나를 속였어. 나를 함정에 몰아넣고 좌절을 즐기려는 거야. 홧김에 팬클럽 운영비용을 200만엔 올렸다. 팬들도 이 사기극을 좀 보라고!



▲ 사사키의 계약금은 무려 5억엔. 이 스타팅 멤버는 완전 사기라고 자신할 수 있다

불안한 마음으로 2월이 되고 선수들의 캠프지는 대만으로 정했다. 새로 8억엔을 받아서 마음이 든든해 진 탓도 있었지만 비서가 졸라서…. 선수들은 열심히 훈련했고, 나도 나름대로 지시는 잘 내렸는데 왜일까? 성과가 별로 없는 것 같다. 코치는 "잘 하고 있습니다.", "괄목할 만한 성장이군요." 라며 나를 안심시키고…. 덕분에 100배는 더 불안해졌다. 틀림없어. 코치들도 짠 거야. 그 할아범이랑.



▲ 열심히 훈련하는 선수들

포인트

상대팀들의 스타팅 멤버는 위에서도 말했지만 정말 사기에 가깝다. 상대팀들은 실제 일본 시즌에서 뛰고 있는 선수들을 그대로 지니고 있기 때문. 그 중에 몇몇 선수들만 뽑아온 우리 팀이 상대가 될 리가 없다. 처음부터 6위는 할 각오를 하고 있는 것이 좋다.

1월에 해야하는 또 다른 일은 팬클럽의 운영비용. 100만엔 단위로 표시되지만 사실은 아래에 있는 1년치 비용을 보아야 한다. 100만엔 단위는 1개월 운영 비용이기 때문이다. 하지만 이 팬클럽이 또 의외로 중요한 요소이다. 그도 그럴 것이 적어도 팬클럽의 팬들은 정기적으로 홈경기를 보러 오고, 매점의 판매수입도 올려주기 때문이다. 그러므로 초기 책정가 보다 200만엔 정도(처음에는 100만엔 정도)올려서 책정해 주는 것이 나중에 좋다.



▲ 팬클럽을 무시하면 매점 수입이 오르지 않는다는 것을 유념하자

2월이 되면 연습지를 정해야 하는데 위에 대강의 특징을 기록해 놓았을 것이다. 하지만 이것은 연습을 하면 효과가 부가적으로 오르는 것이 아니고 그 땅에서만 가능한 특수 연습을 행하는 것이므로 돈이 딸리는 초반에는 아무래도 원래 경기장에서 하는 것이 낫다. 한 마디로 위에서 대만에 간 것은 두 글자로 바꾸면 삽질이 되겠지…. 게다가 연습의 성과는 한 번에 나타나는 것이 아니다. 캠프에서 4주간 연습을 해도 확실히 능력이 오르기는 하지만 눈에 띄게 오르는 것은 아니다. 꾸준히 연습하면 1년 정도 지나서 성과가 나타나므로 조급히 서두르지 않도록 하자. 이제 3월이 시작되면 드디어 야구 경기가 시작된다.



▲ 내가 여길 왜 갔을꼬….

3월



사장일기

드디어 사무실에 입실! 이라고는 했지만 뭐가 뭔지 모르겠군. 비서는 죽어라고 좋고, 오픈전이 시작된다고 해서 기대했더니, 페넌트레이스가 아니고 그냥 붙어보는 거더군. 쳇…. 엉겁결에 방송국하고 계약도 했다. 계약한다고 따로 돈은 안 들던데. 어쨌든 매스컴 타니까 좋겠다 · 라고 생각했지만 스포츠 뉴스를 보면 팀 패배 보도만 들린다. 역시 난 속았어.



홧김에 선수들을 들볶아 보려고 했지만 비서가 선수의 부상을 조심하라나? 별 수 없이 연습도 적당적당. 그래도 연습을 잘 시키면 되지 않을까 싶어서 연습장비를 조금 갖추어 주었다. 그런데 다음 장비는 왜 이리 비싼 거야? 남은 돈은 페넌트레이스 개막을 대비해 스타디움에 매점을 개설하기로 했다. 강타자가 부족해서 외국인 선수도 찾도록 지시도 내렸다. 설비는 쌓이고 쌓였는데 돈은 없고 할 일은 많다. 거기다 비서가 2억엔은 꼭 남기란다 머리가 아파~머리가….



▲ 솔직히 할 일은 정말 많다

겨우 한 달이 가고 결산의 시간. 적자였다. 그것도 1억 5000만엔 대. 2억엔은 남기라는 것은 이것을 말함이었나? 처음으로 비서가 필요하다는 것을 느꼈다. 그러나 그러한 든든함도 잠시, 할아범이 직접 작성한 통지표를 받았다. 평가 D!. 그리고 할아범은 냉혹하게 한 마디 한다. "너 자냐?"



포인트



▲ 이곳이 사무실이다

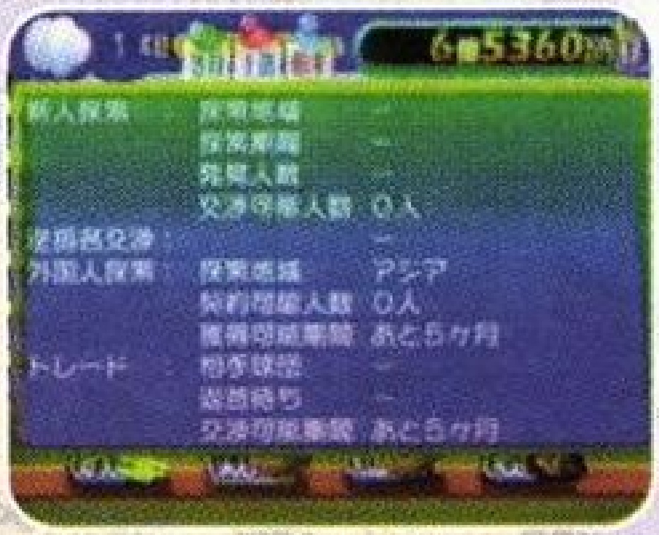
위에서도 말했지만 할 일이 엄청나게 늘어난다. 순위야 어떻게 발악을 해도 좋은 성적을 거둘 수 없으므로 포기하자. 팀의 인기가 그다지 오르지 않을 것이라는 것은 당연지사. 지금부터 내년의 실력증강을 위하여 노력할 때이다. 캠프에서 돈을 낭비하지 않았다면 지금은 많은 돈이 남아있을 것이다. 다른 것 하지 말고 연습설비에 적극적으로 투자하자. 그리고 개발커맨드는 500만엔씩 투자를 해서 아무것도 하지 않는 상태가 되지 않도록 하자. 또한 그라운드에서의 연습은 보다(みる)를 사용하지 않으면 실행되지 않으므로 잊지 않도록 하자.



▲ 연습 커맨드는 스스로 변경해 주지 않으면 계속 같은 연습만 한다

아직은 오픈게임이라 반주일에 한 경기밖에 열리지 않으므로 홈경기를 한다해도 수입은 그다지 없는 편이다. 단 어느 구단과 홈경기를 할 때 관객이 많이 모이는가는 체크해 두어야 할 일이다. 물론 다른 리그의 구단과 시합할 때는 확인할 필요가 없다(어차피 만나지 못할 것이므로).

방송국과의 계약을 하면 권리금이라고 하는 수입이 들어오므로 계약을 하는 것이 좋다. 물론 처음에는 방송국이 하나밖에 없으므로 하나마나한 이야기지만…. 그리고 위에서 한가지 잊고 지나간 점이 하나 있는데 X버튼을 누르면 화면 하단에 있는 헬프 커맨드로 이동이 가능하다. 여기에서 첫번째 아이콘을 선택하면 이번 달 말에 어느 정도의 돈을 남겨놓아야 하는지를 가르쳐 주므로 그 정도의 돈은 남겨야 한다. 게임오버되고 싶지 않으면 잊지 말도록!



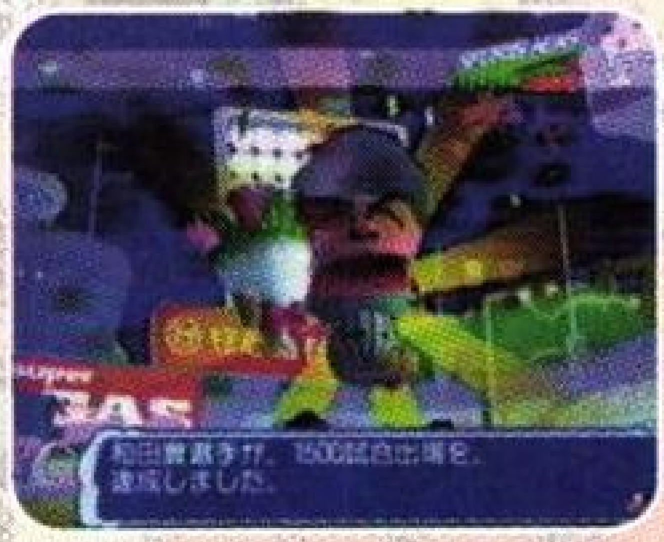
▲ 지금뿐만이 아니라 인사와 경영에 관한 정보도 볼 수 있다

4~7월



사장일기

드디어 페넌트레이스가 개막되었다. 개막전은 보는 것이 예의겠지 라고 생각해서 관전을 나갔는데…. 열만 받고 돌아왔다. ×



▲ 영광(榮光)의 얼굴

장! 그리고 무참하도 시즌은 흘러갔다. 스포츠 뉴스에서는 누가 200도루를 했네, 100세이브를 했네 라며 떠들어대지만 정작 우리 팀 뉴스는 연패 소식에 무참하게 스러지는



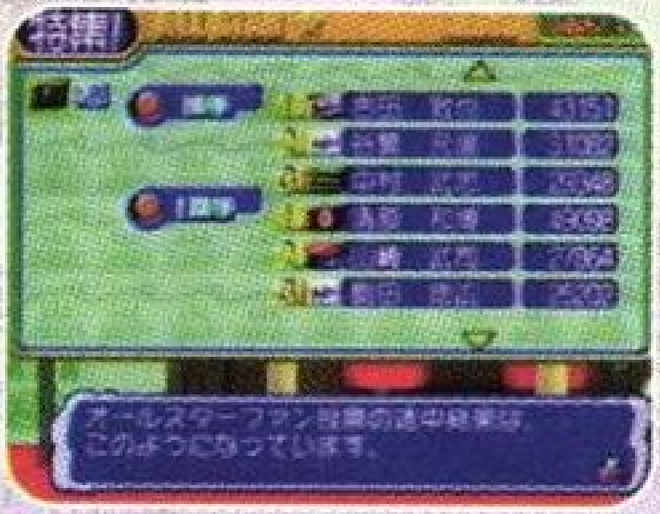
▲ 영광(影狂)의 얼굴



▲ 누가 감히 스펙타클을 말하는가?

모습들. 거기다 이종범 선수는 부상까지 당하고….

하기 싫어! 때려 칠래! 라고 생각한 순간, 어느 날 스포츠 뉴스를 보니 올스타 게임의 소식이 있었다. 거기에 우리 팀의 4번 타자 야마자키가 선발된 것이 아닌가! 거기다 게임 시작 당일에는 노구치 투수까지 선발, 나의 마음을 그나마 기쁘게 해주었다. 그리고 신인 야마모토(山本)는 노구치에 대



▲ 올스타 투표에서 1루수 부문에 선발된 야마자키



▲ 불타는 신언

해 투쟁심을 불태우고 있었다. 좋아! 빛이 보인다!

포인트

필자는 이 시점에서 이미 5위와의 게임차가 두 자리 수였다. 뭐 보통은 이렇게 되는 것이 거의 당연하다. 무시하고 연습이나 하자. 경기가 시작될 때 경기를 본다(試合を見る)와 결과를 본다(結果を見る)의 두 가지 커맨드는 이미 보았을 것이다. 위의 것을 선택하면 실제로 9회까지의 모든 경기를 관전할 수 있고 밑의 것을 선택하면 게임의 결과만을 신속하게 보여준다. 게임의 템포가 워낙에 느린지라 경기를 일일이 관전하고 있다가는 진짜로 1년에 1년씩 리얼타임으로 진행할 지도 모른다. 특별한 일이 없다면 경기는 그냥 넘기도록 하자.



▲ 경기는 실황 중계가 지원된다

스포츠 뉴스에 등장하는 200도루, 100세이브 등등의 인물들은 보면 알겠지만 프로경력이 꽤 된 사람들로서 인기도 높다. 물론 이러한 기록이 성사되거나 될 가능성이 있는 시합은 관중이 몰린다. 정보에서 미리미리 체크라도 해 두는 것이 좋을 것이다. 깨질 땐, 깨지더라도 돈은 벌어야 할 것 아닌가? 열악한 전력이라도 이기고 싶다면 오너상(オーナー賞)을 걸어 두는 것도 한 가지 방법이다. 오너상은 그 날 오너상을 건 팀이 이겼을 경우 오너가 선수들에게 건 만큼의 보너스를 주는 것이다. 이기면 승리보너스로 500만엔이 들어오므로 기본으로 500만엔은 걸어두는 습관을 기르자. 이기면 인기 올라가니까 좋잖아?

7월말에 있는 올스타전에 선발된 선수가 있으면 덩달아 팀의 인기도 조금 올라간다. 또한 그 선수가 등판하는 날은 손님이 조금 더 많아지기도 한다. 조금이라도 많은 돈을 긁어모으고 싶은 사람은 수시로 정보를 체크하도록(사실 이 게임은 다양한 정보를 취급해야 하는 게임인지라 언어의 벽이 있는 사람은 플레이가 많이 힘들다). 또한 위에서 언급한 것과 같이 야망을 불태우는 신인은



▲ 오너상은 1억엔까지 걸 수 있다

능력치가 대폭 상승(연습에서 오르는 양에 비하여)하므로 이런 녀석은 집중적으로 하드 트레이닝을 시켜주자.

8~9월



▲ 절대 주니치가 우승한 것이 아님을 밝힌다

사장일기

길고 긴 페넌트레이스도 끝났다. 3할대의 승률, 발전 없는 구장, 의욕 떨어지는 선수들, 우승팀은 스포츠 뉴스에서 카 퍼레이드 까지…. 분하다. 분하다. 하지만 여기서 주저앉을 수는 없다. 11월 드래프트에서 대형 신인을 갈취해 가 주지! 그리하여 스카우터를 통한 교섭 작전에 들어갔다. 올해의 대형 신인은 투수였는데 장래에 불안이 많은지 은퇴후에도 먹여 살려주겠다고 'ㅂㅂㅣㅇ'을 쳤는데 아주 쉽게 걸려들었다. 그래 이제 11월을 기다리는 거야! 기념으로 그동안에 모은 돈으로 야구상품가게를 세웠다. 그래 2억엔이 아깝지 않다! 11월을 향해 가자!



▲ 사실 이런 녀석 난 싫다



▲ 사이드 비지니스에 첫발을 내디딘 사장

포인트

이제 분위기도 조금 느슨해 졌을 때. 하지만 위와 같이 플레이하면 반드시 망한다. 왜냐하면 드래프트도 계약금이 있는데 2억엔이나 낭비를 하다니! 뒤에 나오겠지만 결국 드래프트에서 한 명의 우수신인도 건지지 못한다. 이 기간에서 해야할 가장 중요한 일은 드래프트를 대비하여 돈을 모으는 일이다. 게다가 드래프트 이후에는 FA선언을 하는 대형 선수들을 돈을 주고 사와야 하기 때문에 이 기간의 자금 비축은 내년의 판도를 바꿀 수 있는 중요한 열쇠이다. 꾹 참고 모으면 2억엔은 모을 수 있다. 이 때 만큼은 아무데도 돈을 쓰지 말도록 당부하고 싶다.



▲ 부상 선수의 퇴원. 별로 반갑지 않다(꼴찌니까)

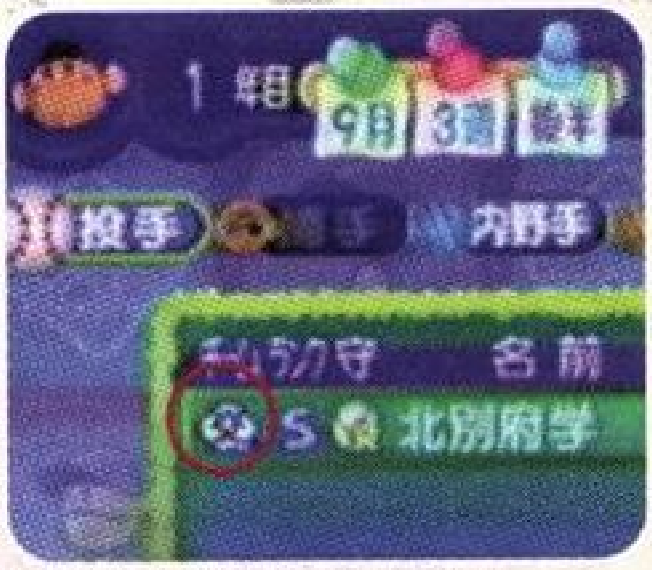


▲ 신인 선수의 물색은 오래 전부터 추진하지 않으면 정작 지명할 사람이 없어진다

신인 선수와의 교섭은 그다지 어렵지 않다. 일단 스카우터에게 맡기면 거의 효과가 없으므로 직접 지시를 내리도록 하자. 그래서 신인이 마음에 들어하는 말만 계속해 주어 희망 팀 순위 1위를 만들어 놓으면 다른 녀석과 교섭을 하고…. 드래프트 지명은 3명까지 가능하므로 부족한 부분의 젊은 유망주를 꼭 찾아놓도록 하자.



▲ 선수와의 교섭 성패여부는 말 주머니의 마크로 알 수 있다



▲ 교섭 중인 선수에게는 표식이 붙는다.

11~12월



▲ 화면 중단과 상단의 금액을 번갈아가면서 보아주길

사장일기

드래프트 회의장에 도착, 인재 발굴이 늦은 관계로 2명밖에 지명권을 따내지 못했지만 2명 모두 특급 신인. 후후후. 그런데 이게 웬일! 뭐냐 이 터무니없는 계약금은! 가뜩이나 돈도 없는데…. 결국 나는 선수 한 명도 못 건지고 더불어 FA선언을 했던 거물들도 모두 놓쳐버리고 말았다. 이 바보야. 이 바보야. 매점과 특급신인을 바꾸다니….

결국 어느 구단과도 재계약을 맺지 못한 선수들을 세명 주워와서 겨우 전력 보강을 했다. 하지만 나도 이제는 오기다. 그 영감탱이에게 본때를 보여줄 그날까지 나는 포기하지 않는다!!



▲ 라고는 했지만 결산 성적표는 또 D!!

포인트

아까도 이야기했지만 돈이 없으면 이렇게 된다. 신기하게도 올해은 FA선언을 한 선수는 1명도 없었다. 하지만 다른 팀의 선수들도 잡지 못하고 허무하게 1년은 간다. 잠시 선수 영입기회에 대해 정리를 해 보면 가장 처음 오는 기회가 드래프트 회의. 젊은 선수들이 많기 때문에 가장 좋은 기회가 아닌가 싶다. 두 번째는 FA선수. 하지만 FA선언을 할 정도로 당찬 선수들은 대부분이 거액의 몸값을 요구하기 때문에 여간 잡기 어려운 게 아니다. 마지막으로 오는 기회가 입단 테스트. 대부분이 나이 30을 넘긴, 심하게 말하면 폐잔병인데 의외로 찾아보면 쓸만한 녀석들도 있다. 단 이름 앞에 ×표시가 붙은 인간들은 입단 테스트 조차 실패한 선수들이기 때문에 절대 계약하지 말자.



▲ 조성민을 영입에 성공!

教育百年之大計也

체험기를 통하여 느꼈겠지만 뭐니뭐니 해도 우승을 위해 필요한 것은 훌륭한 선수들이다. 또한 선수들을 마련했다면 육성을 하여 더 큰 재목으로 만드는 것이 필요하다. 선수와 계약을 마쳤다면 이제는 훈련의 때. 선수의 육성에 대하여 간단하게 알아보도록 한다.

일반 선수들의 육성

기본적인 선수들의 은퇴시기는 빠르면 30세, 늦어도 38세가 한계다(정말 길면 39세까지 가는 경우도 있다). 따라서 앞에서도 이야기했듯이 애초에 어린 선수들을 많이 마련해 놓는 것이 유리하다. 그렇다고 팀을 전부 어린 선수들로만 구성하면 정말로 강력한 선수들이 초반에 부족하게 되는 현상을 초래, 4년이 지나도 꼴찌를 맴도는 자신을 발견할 수 있을 것이다. 그렇기 때문에 늙은 선수들도 육성을 피할 수는 없는 노릇이다. 참고로 늙은 선수들이란 나이를 29세를 넘긴 선수들을 일컫는다.



▲ 이런 메시지가 나오는 선수는 이제 한계다. 무리한 연습은 시키지 말자

일단 늙은 선수들은 능력치가 상당한 경우가 대부분이다(그렇지 않은 선수들은 영입하지도 말 것이며 있어도 자르자). 보통 33세까지는 거뜬히 현역의 연습도 견뎌내지만 무리해서 좋은 선수를 망칠 것은 없다. 연습에서는 적당히(ほどほど)나 대충대충(そこそこ)을 선택하여 많은 연습을 시키지는 말자. 아니면 컨디션만을 조절하는 것도 좋다(연습에서 음표마크 아이콘을 선택한다). 이들은 연습을 해도 능력치의 상승보다는 하강이 많기 때문에 사실은 시키지 않는 것이 가장 좋지만 그렇게 되면 팀 전체가 연습을 할 수 없기 때문에 이런 방법을 써야만 한다는 것도 알아두자.



▲ 양질의 선수에게는 휴식을 주자

26세 이하의 젊은 선수들은 무조건 확실히(しっかり)연습을 시켜 두자. 이렇게 해도 성장률이 좋은 선수라 쳐도 파라미터 2mm 올리는 데에 2주가 소비된다. 절대로 느슨한 연습은 시키면 안 된다. 강화에 강화에 강화를 거듭해도 상대팀들을 이기기에는 턱없이 부족하다는 것을 항상 염두에 두어야 한다.



▲ 사진은 치바 롯데 마린즈의 코사카(小坂). 이런 선수 하나 있으면 정말 게임하기 편하다(A가 무려 6개!!)

일단 능력치가 높은 선수들은 낮은 능력치를 끌어 올리기 보다는 높은 능력치를 더욱 강화하는 방향으로 하는 것이 훨씬 좋다. 그 편이 능력치 성장률도 높고 성장을 일찍 마치고 다른 훈련에 들어갈 수도 있기 때문이다. 단 이미 능력치가 A에 도달해 있다면 그때부터의 훈련은 ㅅ ㅏ ㅂ ㅈ ㅣ ㄹ 에 불과하다. 속히 그 다음의 높은 능력치를 올리는 데에 주력하도록 하자. 특정 능력치만 높고 다른 능력치는 낮은 선수들은 트레이드를 시키던가, 팀의 낮은 능력을 보완하는 선수라면 특화(特化)시키는 방향으로 성장을 시키면 된다.

신인 선수들의 육성

연봉이 480만엔으로 통일되어 있는 신인들은 대체로 능력치가 바닥을 기고 있다. 하지만 성장률은 높기 때문에 확실히 성장시켜두면 5~6년 후에는 팀의 기둥 노릇을 충실히 해준다. 일단 신인 선수들은 2군으로 내려보내는 것이 기본 중에 기본이다. 2군 연습은 전체적인 능력치를 어느 정도 까지는 급속히 상승시켜 주기 때문이다. 미팅에서 코치들에게 인정을 받은 후에야 1군으로 올리는 것이 좋다. 1군 이후에는 물론 "확실히" 연습을 시켜야 한다.



▲ 2군에서 실력을 갈고 닦는 유망 신인 「가지」 선수

또한 앞에서도 거론한 바 있듯이 직접 만든 선수의 능력치가 일반 신인보다 훨씬 높다. 거기에다 특징이 「스타 후보생」이라면 성장률까지 격을 달리한다. 좀 밋밋한 맛이 남기는 하지만 웬만하면 스타 후보생으로 키울 것을 추천한다.



▲ 스타 후보생 「사니이 울프」. 스타 후보생은 처음부터 인기 C로 시작한다

그리고 또 한 가지. 신인 선수 중, 뛰어나기는 하지만 팀 전력상 크게 필요가 없는 선수가 있다면 한 번 트레이드에 이용해보자. 예상외로 비싼 선수와 트레이드가 가능할 것이다. 선수는 경영에 있어 하나의 수단이라는 비정한 사고 방식이 없으면 이 세상에서 살아 남을 수 없다는 것을 명심하자!!

또다시 내년을 준비하며

이렇게 실패로 끝난 1년을 거울삼아 2년째를 준비해 나간다. 이제는 나이가 너무 많은 선동열 선수도 트레이드를 하고 전력을 보강! 그리고 돈을 모아 구장을 넓힌다. 아직도 9년이나 남았으므로 너무 서둘 것 없다. 천천히 안정성 있고 확실하게 실력을 쌓아나간다면 꼭 우승은 멀지 않은 길에 있을 것이다. 난이도가 너무 높은 감이 있는 게임이기는 하지만 절대 불가능한 게임은 아니다. 멋진 사장이 되기 위하여 내년에는 반드시!



SEGASATURN

6년만에 만난 첫사랑 그리고 나만을 바라보는 또 한 사랑… 당신은 어느 쪽을 택할 건가요?

위드 유 -바라보고 싶어-

SEGASATURN

장르: 연애 어드벤처
제작사: NEC인터채널
발매일: 7월 29일(발매중)
발매가: 7,200엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★

「피아 캐럿」 시리즈의 이식으로 새턴의 미소녀 게임 제작사 중 확고한 위치를 자리잡은 칵테일 소프트. PC판에서 트윈 히로인 시스템으로 유명했던 최신작 「위드 유」 역시 새턴으로 이식되었다. 수많은 팬들이 기대했던 히로인의 추가는 전혀 없지만 단순한 이식작이 아니라는 점에서 약간은 신선한 감도 있다. 그럼 대체 무엇이 달라졌단 말인가! 지금부터 그것을 알아보자!

공략 … 천년팽귄

♥♥♥ 게임의 시스템과 공략에 대해서 ♥♥♥

「하트 유」는 연애 어드벤처 게임이다. 흔히 알려져 있는 대사 넘기기 게임과 별반 차이점은 없지만 약간 특이한 점이 있다면 흔한 히로인 시스템이 있다는 것이다. 이 시스템은 스토리 진행 시 등장하는 몇가지 선택문에서 어떠한 선택을 하느냐에 따라서 5 사람의 히로인에 대한 호감도가 서로 올라가게 되는 시스템이다. 호감도는 떨어지는 일이 없고, 어느 한 쪽의 호감도가 다른 한 사람의 호감도에 상당히 많은 차이로 축적되어야만 엔딩을 볼 수 있다. 현재 상황에서 어느 쪽에 더 많은 호감도를 쌓았는가는 화면 좌측 하단에 놓여져 있는 보석의 색깔을 보면 알 수 있다. 보석은 처음에는 녹색을 띄고 있지만 시간이 흐를수록 파란색과 빨간색으로 변하게 될 것이다. 파란색으로 많이 변하면 마나미 엔딩을 볼 수 있고 빨간색의 경우는 나오리의 엔딩을 볼 수 있다.



▲ 보석의 색깔은 아주 조금씩 변하므로 육안으로 쉽게 판별이 안 된다



▲ 노에미의 이벤트는 나오리 편에서만 등장한다

스토리의 초반부에서는 5 사람의 호감도가 오락가락하지만 중반 이후부터는 한 사람만을 바라보고 갈 수밖에 없으므로 처음부터 이 캐릭터를 공략하겠다고 마음먹고 시작하는 것이 좋다. 공략은 일단 PC판을 거의 그대로 이식한 마나미 편보다는 새로운 요소와 선택문이 추가된 나오리의 편을 중점으로 진행한다. 사실 마나미의 경우는 주인공에게 이미 호감을 가지고 있고, 선택문도 그다지 어려운 것이 없기 때문에 공략이 용이한 편이기도 하다. 하지만 나오리의 경우는 의외의 답변으로 호감도가 올라가는 경우가 많기 때문에 난이도가 있는 편. 뭐 그런 이유를 다 제외하고라도 「하트 유」의 사실상 히로인이라 할 수 있는 노에미를 생각한다면 나오리 편에 중점을 두는 것을 당연하다고 생각하는 독자들도 많을 것이라 생각한다.

스토리 공략 나오리 히가와 편

서장

5월 28일

오늘도 어김없이 지각을 하게될 것 같은 주인공 마사키군. 어젯밤 맞춰 놓은 시계가 전지가 다 되어 멈춰버렸다. 오늘의 일기예보도 무시한 채 허겁지겁 학교로 달려간다. 학교에 도착하면 교문에 잠복해 있던 소꿉친구 나오리가 또 지각이냐며 핀잔을 준다.

나오리 히가와



유치원 시절부터 끊으려고 해도 끊을 수 없는 지겨운 사이. 밝은 성격에 붙임성이 있지만 시끄러운 잔소리꾼. 그 성격 때문인지 아이들을 좋아하고 장래에 보모가 되려고 생각하고 있다. 방과후에는 자기 집인 신사의 경내를 청소하면서 유치원의 아이들과 놀아주기도 한다.

육상부의 선배가 연습에 나오라고 했다는 나오리. 왜 선배는 마오리에게 그런 말을 했을까? 나오리랑 티격태격 싸우면서 들어가면 클래스메이트인 미야코가 또 시끄럽게 떠들어댄다.

미야코 시가라키



클래스메이트. 유행에 민감하고 축제를 좋아하는 활기찬 소녀. 낯을 안 가리고 시끄럽게 굴지만 왠지 미워할 수가 없다. 학교보도부의 돌격 리포터를 맡고 있는 탓인지 어디서 들었는지 알 수 없는 괴상한 정보를 가지고 온다.

나오리와 마사키의 부부싸움을 놀려대는데 아침부터 시끄럽다며 끼어드는 또 한 사람의 클래스메이트 사에코.

사에코 타나카



클래스메이트. 차가운 성격에 말이 거칠지만 주위를 잘 돌봐주는 누나 같은 존재. 덜렁댄다고 생각하기 쉽지만 솜씨가 좋아서 가사일에도 능숙하다. 핸드볼을 좋아하고 일사불란한 플레이로 하급생 여자 팬이 급증하고 있는 중.

1교시가 끝나면 복도에서 여동생 노에미랑 만난다.

노에미



오빠를 생각하는 상냥한 여동생. 어릴 적부터 몸이 약했던 탓인지 얌전하고 조심스러운 성격. 스포츠에 뛰어난 오빠에게 동경 비슷한 것을 품고 있다. 평상시에는 도서위원을 맡고 있지만 시간이 날 때면 집에서 경영하는 찻집에서 웨이트레스를 하기도 한다.

노에미는 가사 시간에 만든 샌드위치를 오빠에게 전해준다. 착한 노에미. 그러나 그에 비해 친구녀석들은 뺏어먹기에만 급급하다. 점심시간에는 미야코가 외국에서 전학생이 온다는 정보를 알려준다. 왠지 관심이 가는 마사키. 수업이 모두 끝나고 육상부에 나가라고 나오리가 한 말이 생각나는 마사키.

선택

- 칫, 어쩔 수가 없군…
- …돌아갈까?

GUIDE

서장의 선택문은 나오리와의 호감도를 미리 쌓아두는 정도의 역할밖에는 못한다. 마나미를 공략한다면 나오리와 호감도가 올라갈 만한 선택을 하지 않으면 그만. 무엇을 선택하든 그다지 큰 변화는 없다. 이 경우에도 무엇을 선택하든 연습에 나가게 되어 있다.

오랜만에 연습에 나가서 그런지 무지하게 피곤해 하는 마사키. 나오리가 마실 것을 가져다 주면서 그런 마사키를 도발해 온다. 마사키는 레귤러에 뽑힐지 안 뽑힐지를 내기하자고 한다. 마사키가 이기면 나오리는 마사키의 찻집에서 일주일간 아르바이트. 나오리가 이기면 일주일간 나오리는 찻집에서 무료로 케익을 먹을 수 있다. 과연 이 내기의 결과는? 연습이 끝나고 집으로 돌아가려고 하면 비가 온다. 아침에 허겁지겁 나오느라 우산이 없는 마사키는 우연히 나오리를 만나 같이 우산을 쓰고 가게 된다. 이때 나오리가 마사키쪽으로 우산을 기울여 주는데….



선택

우산을 나오리 쪽으로 기울인다.

우산을 나오리에게 쥐게 한다.

우산을 돌려주고 달려간다.

GUIDE

당연한 선택이다. 역시 무엇을 선택하든지 스토리에 변화를 주진 않는다. 우산을 돌려줘도 다시 같이 쓰게 되니 고민하지 말자.

결국 마사키의 집까지 와버린 나오리. 공짜 케익을 먹고, 만화책까지 빌려간다. 이것을 노린 것일까?

5월 29일

매일 반복되는 지루한 수업을 끝내는 마사키. 연습에 나갈 것인지 누구와 놀러갈 것인지 고민하게 된다.

선택

미야코와 놀러간다.

나오리에게 들키기 전에 돌아간다.

사에코와 부실로 간다.

GUIDE

육상 연습을 꾸준히 해야만 나오리의 호감도를 높일 수 있다는 것은 이미 눈치챘을 것이다. 물론 여기서 아무리 다른 선택문을 골라도 나오리에게 끌려 부활에 나가게 된다.

별수 없이 연습에 나가는 마사키. 연습이 거의 끝나고 나서 잠시 쉬려고 하는데 누군가의 웃는 소리가 들린다. 소리가 난 쪽에는 왠지 눈에 익은 한 소녀가 서있고…. 그 소녀는 마사키에게 말을 건다.

여자아이 : *저, 저기…*

마사키의 머릿속에서는 그녀의 모습이 아련히 떠오르고…

여자아이 : *저, 저기… 틀렸다면 죄송합니다…*

여자아이 : *당신은…*

마사키 : *설마 마나미?*

마나미 : *응, 기억하네*

이 때 나오리는 마사키의 연습이 끝난 것을 알고 운동장으로 가던 중 두 사람이 포옹하는 모습을 보게 되는데….



제1장 움직이기 시작하는 미래

갑자기 안겨온 여자아이는 마나미.

마나미 하루세



6년 전 갑자기 이사가 버린 탓에 연락이 끊어졌었던 첫사랑 상대. 내성적이고 소극적인 면이 있지만 근본은 상냥하고 생각이 깊은 소녀. 나오리와도 소꿉친구로 유치원시절부터 아는 사이였다.

옛 추억을 떠올리며 마사키는 첫 사랑 상대를 앞에 두고 반가워한다. 나오리도 등장해 소꿉친구였던 마나미와 재회하게 되고, 마사키는 두 사람과 함께 집으로 돌아가면서 마나미와의 옛일을 생각한다. 그때 나오리가 무슨 딴 생각을 하냐며 핀잔을 주는데….

선택

시끄러워, 쓸데없는 소리하지마.

마나미와의 만남을 떠올리고 있었어.

…그래서? 무슨 말했는데?

GUIDE

특별히 호감도가 올라가는 선택문은 아니다. 마나미의 경우라면 추억을 떠올렸다는 선택으로 고양이 위탁 사건의 결말을 볼 수 있다.

학교로 전학 오는 것이 마나미라는 것을 안 마사키. 세 사람은 옛날에 자주 놀던 신사의 언덕으로 올라간다. 그곳에서 또 다시 마사키와의 옛날 일을 생각하는 마나미. 저녁에는 집으로 마나미가 전화를 걸어온다. 무언가 할말이 있는 것 같지만 동생의 방해로 말을 잇지 못하는 마나미. 역시 마나미는 마사키를….

5월 30일

수업이 끝나고 마나미의 짐정리를 생각해 낸 마사키.

선택

마나미를 도와주러 가볼까?

나오리라도 불러서 도와주러 갈까?

부활이 끝나고 나서 잠깐 모습을 보러갈까?

GUIDE

무엇을 선택해도 결과는 마찬가지. 다만 나오리에게 먼저 이야기를 해야만 부활도 착실히 나간다는 인상을 줄 수 있으니 호감도를 높이려면 이쪽으로!

나오리는 자신이 먼저 가 있을테니 부활이 끝난 다음 오라고 한다.

선택

음, 역시 가자.

어쩔 수 없군 여긴 나오리에게 맡길까?

GUIDE

나오리를 부르면 이런 선택이 나온다. 위에서 말했듯이 부활은 착실히 나가야 하므로 나오리에게 맡기는 것이 좋다.

부활이 끝난 후 마나미의 집으로 가보면 아직도 고분군투 중. 즉시 일을 도와주어야 할 상황이다.

선택

가만히 모습을 지켜본다.

어쨌든 상자를 열어간다.

무거운 물건을 중심으로 정리해 간다.

GUIDE

선택시 특별한 것은 없다. 호감도와 별 상관이 없을 수도 있다. 하지만 지금은 나오리가 상자를 열고 있으니 나오리를 도와주도록 하자. 마나미 공략 시에는 당연히 무거운 상자를 들어주어야 한다.

정리가 끝난 후 차를 한잔씩 마시면서 내일은 세 사람이 미안미 민속 전시전에 가기로 약속하고, 저녁까지 얻어먹게 되었는데… 두 사람이 요리하는 것이 좀 불안하게 보인다.



선택

뭘 만드는지 엿보러 간다.

어쨌든 먹을 수만 있다면 뭐라도 좋아

껍질 벗기기라도 도와줄까?

GUIDE

주인공이 상당히 행복한 놈이라는 것을 실감하는 장면 중 하나다. 어째서 이 선택이 나오리의 호감도를 높이는 것인지는 잘 알 수 없지만, 마나미의 호감도를 높이고 싶다면 당연히 껍질 벗기는 걸 도와주어야 한다.

5월 31일

역 앞에서 나오리를 기다리게 된 두 사람. 역시 지각대장 나오리답게 20분이 지나도 오질 않는다. 이대로 기다릴 것인가 아니면….

선택
- 좀 더 기다려볼까?
- 이렇게 되면 나오리를 데리러 가자

GUIDE

여기서부터 공략의 방향이 크게 갈라지기 시작한다. 이제 호감도가 오락가락할 기회가 점점 줄어드니 이젠 누구를 공략할지 마음을 정하자! 마나미를 공략할 경우에는 좀 더 기다려보면 된다.

결국 나오리 집까지 가게되는 마사키. 나오리는 자기가 없었으면 두 사람이 재미있게 놀았을 텐데 뭘 그러냐는 투로 말한다. 마사키는 자기가 먼저 가자고 말해 놓고 무슨 소리냐며 나오리에게 핀잔을 준다. 나오리는 미안하다며 반성하는 듯한 기색을 보이고…. 겨우 모인 세 사람은 요코하마로 출발한다. 길을 좀 헤맨 후 미얀마 전시전에 들어간 세 사람. 마나미가 친절하게도 여러 가지를 알려준다. 특히 인연을 끊는 보석이란 장식품 앞에서 마나미는 나름대로의 의견을 펼치는데….

선택
- 살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있네?
- 마나미는 뭔가 느꼈어?
- 음~재수가 나쁠 것 같은 기분도 들지만

GUIDE

역시 중요한 선택문. 어째서인지는 모르지만 이렇게 선택해야 나오리가 좋아한다. 마나미가 무언가 느꼈는지를 물어보면 마나미의 호감도가 올라가겠지만 이전부터 마나미와의 호감도를 어느 정도 올려두지 않았다면 선택한다해도 마나미와의 스토리로 돌입할 수 없다.

이때 웬 여대생인 듯한 여자가 나타나 마나미의 의견과 마나미가 하고 있는 목걸이에 잠시 관심을 보이더니 사라진다. 이상한 여자…. 나오리는 미얀마 전통 의상인 론지를 한 번 입어보고 마사키에게 어울리냐고 물어본다.

선택
- 항상 봐왔던 복장 쪽이 왠지 편해…
- 모델같이 보일 리 없으니까 포즈 취하지 마
- 마나미의 솜씨가 좋은 거겠지?

돌아가는 길에 마나미는 피곤한 듯 마사키의 어깨에 기대어 잠이 들고….

선택
- 움직이지 않고 가만히 있는다
- 왠지 나도 졸려오는군…
- 음~…조금 부끄러운데…

GUIDE

만일 마나미 공략중이라면 움직이지 말고 가만히 있어야 하지만 이쯤 되면 이미 마나미 공략 스토리로는 들어가기 힘드므로 선택을 한다해도 별 영향은 없을 것이다.

나오리의 권유로 자신도 잠에 드는 마사키. 잠결에 나오리의 사과가 들리는 듯하다. 오늘은 와줘서 정말 기뻤다고….

제2장 달리기 시작한 이유

6월 1일

마나미와 같이 등교한 첫 날. 학교에서 미아코, 사에코 등이 마나미와 마사키가 소꿉친구라는 것을 알게 된다. 그리고 나오리, 마사키, 마나미는 어제 만났던 이상한 여대생이 이 학교의 영어교사로 임시 부임하게 된 사실을 알게 된다.

미치루 아마미야



미국에서 귀국한 네이티브 스피커. 부친의 일 때문에 해외에서 많이 생활한 탓인지 상당히 밝은 성격. 교사로서 교단에 서는 것은 처음인 듯하다. 괴상한 수업이 될지도 모른다.

더욱 놀라운 것은 이 선생님은 마나미와 이미 전부터 알던 사이였다는 것. 선생님의 아버지와 마나미의 아버지가 서로 합작해 미얀마에서 유적 발굴 작업을 했던 것이다. 이런 것도 인연인 것일까? 아무튼 수업이 모두 끝나고 연습에 나가는 마사키.

선택
- 어쨌든 진지하게 연습해볼까?
- 오늘은 가볍게 흘리는 정도로 할까?
- 대회도 가까워오고, 특훈 밖에 없다

연습 중 마나미가 찾아온다. 혼자 학교를 돌아다녀 보는 것 같다.

선택
- 좋아 휴식시간이 되면 마나미를 안내해줄까?
- 으~응, 안내해주고 싶지만 연습을 중단할 수 없고…
- 아, 그래, 나오리에게 안내시켜달라고 부탁하면 어떨까?

안내는 나오리에게 맡기고 계속 연습하자. 그리고 오늘 레귤러 발표에서 마사키는 레귤러로 선발되는데…. 마나미와 함께 집으로 돌아오던 중, 마사키는 나오리와의 내기를 기억하고 나오리를 찾아간다. 아이들과 놀고 있는 나오리. 과거 자신도 유치원 시절에는 보모를 좋아했었다. 나오리는 그 당시 보모였던 자기 언니를 마사키가 좋아했었다고 말하는데….

선택
- 그건 젊은 날의 당연한 이치다!
- 보모가 좋았었어
- 지금도 팬이야!

아무튼 그런 와중에 나오리는 마사키에게 신사 경내의 청소를 시키고, 같이 청소를 도와준 마사키는 그제서야 자신이 레귤러로 뽑힌 것을 가르쳐 준다. 나오리는 무척이나 기뻐하는데….

선택
- 이봐 이봐, 나오리 녀석에게 속고 있는 것 아니야?
- 뭐, 좋아…조금은 나오리의 도움이기도 하고

GUIDE

이대로 나오리의 웃음에 속지 않고 확실히 내기의 조건을 상기시키는 마사키. 결국 나오리는 아르바이트를 하게 된다.

6월 2일

아침에 워프 때문에 지각할 뻔했다는 구차한 변명을 늘어놓는 마사키. 수업시간 중에 사에코와 미아코는 마나미의 귀국 환영 파티를 마사키의 가게에서 열자고 제안한다. 기꺼이 승낙하고 연습에 나가는 마사키.

선택
- 진지하게 연습해 둘까?
- 오늘은 가볍게 흘리는 정도로 해둘까?
- 레귤러에 뽑히기도 했으니 특훈이다!

연습할 때 사에코가 찾아와 마사키에게 달리기 시작한 이유를 물어본다. 또 다시 옛 추억을 떠올리는 마사키. 마나미가 떠나던 날 전차를 따라가다가 넘어지는 옛 추억. 쫓아가고 싶었지만 쫓아가지 못한 기억.



연습 도중 마사키는 레귤러가 1명으로 줄었다는 소릴 듣게 된다. 결국 선배가 아니면 자신이 나가야 한다는 이야기다. 선배는 자신과 승부를 내서 이긴 쪽이 대회에 나가자고 제의해온다. 마사키는 고민하게 된다.

선택
- 아무튼 연습할까?
- 기분전환으로 옥상에라도 올라갈까?

GUIDE

연습을 하게되면 나오리를 만나게 되고 옥상으로 올라가면 마나미를 만나게 된다.

연습 중 나오리가 찾아와 자초지종을 듣고서 마사키의 기분을 물어본다.

선택
- 승부하고 싶지 않은 이유 따윈 없어
- ....
- 하지만 나는 내년도 있고…

GUIDE

어차피 선배와 승부를 내지 않으면 스토리 진행이 되지 않으니 위와 같이 선택한다. 무엇을 선택해도 결과는 같아지지만 거듭해서 승부를 내려고 하지 않으면 배드엔딩으로 갈 수도 있으니 주의할 것.

물러설 이유는 없다. 사실 선배에겐 미안하지만 절대 포기수 할 없음을 안 마사키. 연습도 끝나고 가게에서는 파티 준비가 한창이다. 나오리가 늦었지만 모두가 모이고 나서 즐거운 파티가 열린다. 파티가 끝난 후 나오리는 마나미를 데려다 주라고 말하는데….

선택
- 그렇군
- 두 사람 다 바래다주자

결국 두 사람 다 바래다주게 되는 마사키.

6월 3일

아침 일찍 일어난 마사키.

선택
- 좀 더 잘까?
- 아침훈련에 나갈까?

훈련에 나가니 나오리가 있다. 나오리는 훈련이 끝난 후 마사키의 운동화를 보며 많이 낡았다며 새로 사는 것이 어떻겠냐고 말한다.

선택
- 음…그런가?
- 아직 쓸 수 있으니까 괜찮아
- 신발에 기원을 담았다고나 할까?

영어 수업시간. 아침훈련 탓인지 졸고 있던 마사키가 미치루 선생에게 걸리고 말았다. 텍스트의 해석을 강요하는 미치루 선생. 주위에 도움을 청해보면….

선택
- 마코에게 묻는다
- 사에코에게 물어본다
- 혼자 어떻게든 해본다

GUIDE

정말 왜 있는지 의문이 가는 선택. 무엇을 선택하든지 결과는 똑같다. 아무런 변화도 안 생기는 선택문.

결국 미치루 선생으로부터 엄청난 양의 숙제를 떠맡게 되고…. 마코와 사에코도 더불어 숙제를 떠맡게 된다. 이제 이 숙제를 어떻게 한다지?

선택
- 빨리 돌아가서 하는 수밖에 없군
- 이렇게되면 모두 분담해서 할까!
- 음~ 확실히 이런 때에 도움이 되는 사람은

GUIDE

일단 무엇을 선택하든지 마나미가 와서 도와주게 된다. 나오리 공략에서는 혼자 집에 돌아가 숙제를 마쳐야 하지만 마나미 공략 시에는 도움이 되는 사람인 마나미에게 부탁하면 된다. 단, 모두에게 분담을 해주게 되면 보너스 CG을 한 장 볼 수 있다.

노력하는 수밖에 없다고 생각한 마사키. 오늘부터 아르바이트를 하게 된 나오리와 함께 가게로 간다. 방에 들어가 숙제를 시작하는 마사키. 도저히 무리인 듯한 숙제의 양. 나오리는 이럴 줄 알았다며 지원군으로 마나미를 데려온다. 두 사람은 숙제를 시작하고…. 마사키는 마나미의 영어실력에 놀라면서 묘한 분위기를 느낀다.



선택
- 음… 가르쳐달라고 할까?
- 아, 아니 아무 것도 아니야…
- 하하, 좀 피곤한데 쉬었다할까?

두 사람이 묘한 분위기에 뒤덮히는 이때 차를 가지고 들어온 나오리. 잠시 쉬면서 앨범을 보게 된다. 마사키의 어릴 적 사진들과 최근에 찍은 사진들을 보는 마사키와 나오리. 두 삶은 재미있어 하지만 사진이 없는 마나미는 좀 우울해진다.

선택
- 이제부터 우리들도 사진을 찍자
- 다음 번에는 마나미의 사진이 보고 싶어
- 자, 슬슬 계속해서 시작해볼까?

분위기를 정리하고 다시 숙제를 시작하는 마사키.

6월 4일

점심시간. 도시락을 안 가지고 와서 결국 매점으로 가게 된 마사키.

선택
- 오랜만에 밖에서 여유 있게 먹어볼까…
- 빨리 먹고 조금 몸을 움직여 볼까?

GUIDE

근성남자를 좋아하는 나오리를 위해서라면 당연히 식후 운동을 해둬야 한다. 단, 밖에서 점심을 먹게 되면 보너스 CG이 한장….

연습 도중 나오리가 와서 토닥여 준다. 운동장 한쪽에는 축구부인 시바자키의 모습도 보이는데….



수업 후 또 고민에 빠지는 마사키.

선택
- …그럴까?
- 아니야… 역시 연습에 나가자

선택
- 준비운동에 중점을 둔다
- 스타트 연습에 중점을 둔다
- 아무튼 메뉴 전부를 무턱대고 연습한다

연습은 나오리로부터 지적 받은 대로 스타트에 중점을 두기로 한다. 연습 중 또 나오리 그리고 마나미가 와서 응원해 준다. 그런데 이상하게도 노에미가 운동장으로 와 축구부의 연습은 오늘 없냐고 물어보는데 무슨 일일까?

집으로 돌아와 쉬려고 하는 마사키에게 나오리가 아르바이트를 마친 후 스포츠 마사지를 해준다. 아프기도 하지만 좀 이상한 기분이 드는 마사키.

선택
- 아, 이제 됐어, 그만해 줘!
- 정말… 빨리 끝내 줘
- 직접 배웠다면서 아직 서투르네

결국 풀 코스로 마사지를 받게 된다.

6월 5일

미아코가 또 무슨 정보를 들은 모양이다.

선택
- 미안 지금 바빠
- 대체 뭐야?
- 어쩔 수 없군 상대해 줄까?

GUIDE

거의 의미 없는 선택. 무엇을 선택한다 해도 결과가 달라지진 않는다.

미치루 선생의 학교 내 밀애설인가 보다. 약간 관심이 가는 마사키. 미아코와 함께 조사에 동참하게 된다. 밀애 장소는 어디일까?

선택
- 인기척이 적은(아마도 그럴) 도서관
- 아무도 없는(그럴지도 모르는) 양호실
- 의표를 찔러 식당

GUIDE

어디를 간다해도 달라지진 않는다. 다만 나오리의 얼굴을 볼 수 있는 양호실을 선택한 것일 뿐. 도서관으로 간다면 마나미의 호감도를 올릴 수 있는 찬스가 생긴다.

양호실에는 나오리가 있었다. 어떻게 해야 좋을까?

선택
- 여기서는 전략적 후퇴 할 수밖에
- 안을 확인하는 쪽이 먼저지…
- 나오리에게 사정을 말하는 편이 낫지 않을까?

양호실을 빠져 나오면 결국 헛소문을 퍼뜨린 미아코는 미치루 선생에게 걸려 또 다시 숙제 선물을 받게 되고, 학교에서 가게로 돌아오니 노에미가 스케이트장의 티켓을 준다. 나오리와 다녀오라고 한다. 그렇다면….

선택
- 마나미에게 스케이트를 권유한다
- 나오리에게 스케이트를 권유한다
- 두 사람 다 권유해 볼까?

나오리는 마나미도 같이 가자고 하고 결국 세 사람이 또 같이 스케이트장에 가게 된다.

6월 6일

일찍 일어난 마사키. 아침에는 무얼 하지?

선택
- …다시 자자
- 잠도 깰 겸 조깅이라도 할까?

조깅 코스는?

선택
- 언제나 가던 코스로 괜찮겠지?
- 오랜만에 신사의 계단 왕복이라도 할까?

신사에서는 아침부터 청소를 하고 있는 나오리를 보게 된다. 찻집의 아르바이트도 겹쳐서 피곤할텐데…. 마사키는 미안한 마음을 가지게 된다.

학교로 오면 마나미에게 찝쩍대는 시바자키의 모습을 볼 수 있다.

선택
- 그러면 난 부활이 있어서…
- ………
- 마나미가 바쁘다고 말했잖아?

묵인한 채 연습을 하러 가자. 오늘의 연습은 ?

선택
- 방과 후 피곤함을 남기지 않기 위해 가볍게
- 스프린트 연습메뉴를 착실하게 한다
- 무턱대고 연습한다

연습을 마칠 쯤 되면 마나미가 쿠키봉지를 들고 찾아온다. 동생에게 주려고 만든 것이라고는 하지만 마사키에게도 줄 모양인 것 같다.



선택
- 하지만 동생한테 줄 선물 아냐?
- 괜찮다면 맛 좀 볼까?

미안하지만 마나미의 호의를 물리치는 마사키.

6월 7일

스케이트장 약속 날짜다. 역시 좀 늦은 나오리를 데리고 스케이트장으로 GO! 초보자인 마사키를 놀려대는 나오리에게 마사키가 울컥한다.

선택
- 뭐라고, 말 잘했다 나오리…승부다!
- 이런 녀석은 내버려두고 두 사람이 연습하자 마나미?

결국 나오리에게 또 한번 깨지게 되는 마사키. 돌아오는 길에는 전철이 너무 붐벼서 나오리는 마사키의 품안에 서있는 모양이 된다. 묘한 분위기가 흐르는 두 사람.



선택
- 이봐 나오리 …밀지마…
- 괜찮아? 자리 바꿀까?
- 조금만 더 참아…

6월 8일

아침 또 다시 고민을 하는 마사키.

선택
- …역시 자자…
- 자아 아침 훈련에 나갈까?

나오리도 어김없이 훈련을 보러온다. 선배와의 승부가 어떻게 될지 물어보는 나오리.

선택
- 어떨까…
- 최선을 다 했어
- 이번 승부는 이긴 거나 다름없어

수업시간에는 의외로 나오리가 졸고 만다. 역시 아르바이트 때문에 피곤한 모양이다. 영어 시간이 끝나고 노에미는 사전을 빌리러 마사키를 찾아왔다가 마나미에게 잘 대해주는 시바자키의 모습을 보고 우울해져 돌아간다. 노에미…

연습에 나간 마사키는 또 고민하고…

선택
- ………
- 역시… 선배가 나가는 편이 좋지 않을까…?
- 아무튼 할 수 있는 데까지 해볼까?

연습 도중 노에미가 쓰러졌다는 말을 나오리에게서 듣는다. 걱정이 되어 뛰어가는 마사키. 결국 빈혈로 쓰러진 노에미를 들쳐 업고 하교길에 오른다.



그런 모습을 보고 나오리는 조금 의외라는 듯이 마사키에게 말을 건다.

선택
- 미안하군. 둔감한 녀석이라
- 너한테도 상냥하게 대해줄까?
- 상당히 신경 쓰이지?

6월 9일

아침마다 또 고민하는 마사키…

선택
- …역시 선배가 나가는 편이 좋아
- 연습에 나갈까?

나오리도 도와주고… 하지만 아직도 마음 속으로는 고민이 된다.

선택
- 이걸로 괜찮은 걸까?
- 역시 나는 내년도 있고…
- 아무것도 아니야…

고민하는 마사키를 따뜻하게 안아주는 나오리…



6월 10일

드디어 승부의 날 나오리와 마나미가 응원 온 가운데 마사키는 선배의 말대로 자신이 달리고 싶은 이유를 위해 달린다. 지금 마사키가 달리는 이유는…. 결과는 마사키의 승리 마사키는 대회에 나가게 된다.

6월 11일

학교에서 마사키는 3학년 여자들에게 마나미가 시바자키에게 접근하는 걸 막아달라는 요청을 듣는다. 마나미가 시바자키를? 아무튼 연습에 나가면 사에코와 미야코가 싸우는 이벤트가 일어난다.

선택
- 아무튼 휘말려들면 큰일이다 내버려두자
- 아아 정말 시끄러운 두 사람이군

GUIDE

무엇을 선택하든 CG를 볼 수 있다.

조금 사건이 발생한 후 도서관으로 가 마나미를 찾아보는 마사키. 도서위원인 마나미는 책을 정리하는데 여념이 없다.

선택
- 나도 돕지
- 아무 것도 모르는 사람이 손대면 큰일이겠지
- …나오리도 불러와서 도와줄까?

나오리까지 불러 도서정리를 돕던 중 마사키는 쓰러지는 마나미를 받기 위해 넘어지다가 그만 발목에 부상을 입는다. 하지만 나오리에게는 말할 수 없다고 생각한 마사키…. 그대로 부상을 숨기는데….



정리가 끝나고 가라오케로 간 세 사람 음치인 나오리의 노래가 한없이 이어지자 화가 난 마사키가 승부를 요청한다.

선택
- 마나미, 나오리를 물리쳐 줘
- 뭐 그렇게까지 말한다면 받아주지
- 정말 됐으니까 마이크를 넘겨!

그러나 역시 패배. 집으로 돌아와서 마사키는 가게 안에서 그 3학년 여 선배들을 보게 된다. 그리고 그녀들에게서 시바자키가 노에미를 찼다는 이야기를 듣게 되는데….

6월 12일

그런 이유로 인해 결국 학교에서 시바자키를 불러내는 마사키. 시바자키는 거만한 태도로 용서를 빌지 않는다.

선택
- 관계 있어!
- ………
- 그것과 이것은 별개다!

결국 두 사람은 주먹질을 하게 되고 나오리는 어디서 나타났는지 두 사람을 말리게 된다. 양호실에서 치료받는 마사키. 끝내 부상에 대해서는 말을 하지 않는다.

제3장 글 앞에서…

6월 13일

학교가 끝나고 나서 가게에 와보니 노에미 혼자만 있다는 것을 알게 된다. 노에미는 피아노를 치면서 그 동안 있었던 일을 이야기해준다. 그리고 마사키가 시바자키와 싸운 일도 나오리로부터 들었다며…

선택
- …무슨 소리야?
- 내 제멋대로 한 일일뿐…
- 네가 여동생이라면 누구라도 똑같은 일을 할거야

GUIDE

노에미와의 이벤트는 이걸로 끝이다. 동생을 생각하는 마음을 담아서 선택하자. 뭘 선택하든 별 상관은 없지만… 아아, 그래도 이 게임의 진정한 히로인이 아니던가!

아무튼 모른 체하는 마사키.

노에미 : 오빠가… 나의 연… …아니… 나 앞으로도 계속… 오빠의 여동생이고 싶어.

아무튼 노에미는 이 일로 다시 웃음을 찾



게 될 것 같다. 밤에는 또 나오리가 찾아와 스포츠 마사지를 해준다. 발목부분에 상당한 고통을 느끼지만 내색하지 않으려고 하는 마사키.

선택
좀 더 상냥하게 하라구…
서툴러…
이, 이제 됐으니까

부상을 숨기는 편이 좋은 것일까 생각하는 마사키.

선택
하지만 나는 하지 않으면 안돼
솔직히 고백하는 편이 좋았을까…

비도 오고 내일 대회도 있고 해서 마사키의 집에 묵게 된 나오리. 마사키는 새벽에 일어나 나오리와 대화를 나눈다. 잠이 안 오나는 질문을 하는 나오리….

선택
뭐…
전혀 그렇지 않아
오늘 비 때문에 중지되지 않을까?

긴장을 풀어주겠다며 나오리가 주문을 걸어준다고 한다.

선택
필요 없어…
놀리는 거야?
무슨 주문인데?

눈을 감으라고 하는 나오리. 설마 하는 마음에 기대를 하는 마사키지만 돌아오는 것은 따귀뿐.

6월 14일

드디어 대회의 날이 밝았다. 나오리와 마나미의 응원에 힘입어 자신감이 생긴 마사키. 부상에도 불구하고 당당히 우승을 해낸다. 물론 부상이 들통나 나오리를 울리게 만들었지만….

6월 15일

학교 점심시간에 다 같이 모여서 도시락을 먹게 된다. 그러던 중 미아코의 의견대로 모두들 마사키의 가게에서 파티를 하는데 의견이 모아지게 된다.

결국 또 마사키의 가게는 친구들에게 점령당하고 가장 늦게 도착한 미아코는 학교의 7대 불가사의를 풀러 가자며 일행을 학교로 끌고 온다. 이곳에서는 갈 수 있는 선택지를 한 번씩만 둘러보면 되므로 부담 없이 게임을 진행시키자. 특별한 장소마다 선택문이 나오지만 모두 큰 영향을 주는 것은 아니니 걱정 말자.

(복도에서)

선택
아…빨간색…
음… 남자니까 파란색이지
에엣? 잘 모르겠어…

(교실에서)

선택
후훗, 여기선 좀 놀래켜 볼까?
마, 마나미의 호기심이 다 가실 때까지 기다릴까…?
나도 엿보러 가자

GUIDE

나오리와는 직접적인 관계가 없는 부분이며 같이 엿보러 가면 마나미의 호감도가 올라가니 참고!

한 번씩 둘러보고 나서 구교사의 근처로 가자 일행은 묘한 불빛을 보고 도망치게 된다. 나오리하고만 남게 된 마사키. 일행을 찾아야할텐데….

선택
교사 안으로 가보자
교문에서 기다리자

결국 교문 앞에서 일행을 만나게 된다.

6월 16일

어제의 이야기로 꽃을 피우는 사에코와 미아코. 미치루 선생님이 나타나 자신이 어제 숙직이었다며 그 불빛은 자신의 회중전등이었다는 사실을 밝혀준다. 더불어 무단으로 학교에 침입한 죄로 또 다시 엄청난 숙제 선물을 주겠다는데…. 연습도중 마사키는 어느새 대회 우승으로 하급생 사이에 인기가 높아지게 된 사실을 알게 된다. 미아코는 나오리에게 정신차리지 않으면 뺏길 거라고 말해주는데….

오늘은 나오리의 아르바이트 마지막 날. 그간 미안했다고 사과하는 마사키에게 오히려 자신은 마사키의 가게에서 일하게 되어서 더 기뻤다고 말하는 나오리.

선택
아르바이트하고 싶으면 언제든지 와라
또 내기할까?
지금까지 미안했어… 수고했다

6월 17일

발목의 붕대를 바꾸러 양호실의 나오리를 찾아가는 마사키. 치료가 끝나자 누군가가 노크를 하고 나오리에게 러브레터를 건네주는 것을 보게 된다. 곤란해하는 나오리. 마사키의 기분을 떠보는 나오리지만….

선택
별로…
나라면 그 정도는 받아
잘 됐잖아 사귀면?

나오리는 역시 안 되겠다고 말한다. 아마도 나오리에겐 이미 좋아하는 사람이 있기 때문에?

6월 18일

하교길에 마나미가 같이 가자고 말한다.

선택
응 좋아
집까지 바래다줄게

집 근처까지만 같이 간 후 마사키는 신사로 나오리를 만나러 간다. 아이들과 야구를 하고 있는 나오리. 잠시 옛날의 추억을 떠올리며 만화책을 돌려달라고 말하는 마사키. 이번엔 나오리가 만화책을 돌려주며 청소를 도와달라고 한다. 정말이지 발전이 없는 관계다.

선택
진짜 싫어
정말, 할 수 없지

6월 19일

미아코가 일요일날 다 같이 TNL(동경 네즈미 랜드)이란 곳으로 놀러가자고 한다. 프리 패스포트 6장이 생겼으니 다같이 가자는 것이다. 뭐 거절할 수도 없으니, 노에미까지 꼬셔서 놀러가기로 합의한 일행.

6월 20일

가게에 미아코가 찾아와서 아까 역 근처에서 나오리가 육상부의 선배와 같이 걸어가는 걸 봤다고 떠벌리기 시작한다. 육상부의 선배라…. 잠시 후 나오리가 찾아오지만 그런 기색은 안보인다. 나오리는 잠시 노에미와 이야기한 후 바로 돌아가려고 돈을 꺼내기 시작한다.

선택
오늘은 내가 한턱 내지
이상하네, 항상 외상인 주제에
-야, 벌써 돌아가는 거야?

항상 신세지고 있으니 한턱 낸다고 하니, 나오리는 얼굴을 붉히면서 그런 일 없다고 한다.

제4장
오해 당혹 엇갈림

6월 21일

오늘은 일요일. 모두들 동경 네즈미 랜드로 놀러왔다. 노에미를 데리고 소프트한 어트럭션을 골라 타던 마사키. 노에미가 사에코를 돌보는 동안 또 다른 어트럭션에 도전하는데…

선택
잠깐 '대 천둥번개 산' 에 도전할까?
이번에는 '고스트 아파트먼트' 로 가볼까?

마나미는 안 가고 결국 나오리와 함께 들어가게 된다. 하지만 나오리는 전혀 무서워하지 않고 주위에는 커플 손님들만 가득한데….



선택

조금은 무서워하거나 놀라는게 어때?

역시 이런 곳에는 커플이 오는건가?

너무 무섭지 않니?

밤이 되자 '판타스틱 일루전'이라는 일종의 퍼레이드가 개최된다. 모두들 그 규모와 아름다움에 탄성을 지르고 미아코는 좀더 가까이 가서 보자고 한다.



선택

그렇군

이곳에서도 볼 수 있어

노에미도 있고 하니 사람들이 너무 많은 복잡한 곳은 피해야 하는 것이 오빠된 도리. 이렇게 또 하루가 지나가고.

6월 22일

어제의 피로 때문인지 마나미가 늦었다. 그런데 왠지 마나미의 태도가 이상하다 무슨 일이 있는 것일까? 하교길에 나오리는 이제 곧 마나미의 생일이 다가오는 것을 알려준다. 까맣게 잊고 있던 마사키. 지금에서야 나오리와 함께 선물을 사러간다. 어떤 선물을 살 것인지 물어보는 나오리.



선택

평상시에 감사하는 마음을 담아서

아무튼 비쌀 것 같은 물건을

가능하면 오랫동안 애용할 수 있는 물건을

GUIDE

이 부분에서는 확실히 호감도가 올라가는 사람이 정해지지 않았다. 마나미의 공략 중에도 이 선택을 하게 되면 마나미의 호감도가 올라간다.

돌아가는 길에 나오리에게 무언가 해주려는 마사키. 나오리는 갑자기 웬 선물이냐고 반문하지만….

선택

마나미 만큼은 돌봐주니까

뭔가 갖고 싶다는 듯한 눈으로 보지 않았나?

뭐, 뭐… 오늘의 답례다

나오리는, 그럼 커피를 한잔 사달라고 한다. 그런 와중에 마나미와 함께 거리로 나온 시바자키와 부딪힌 마사키. 시바자키는 이렇게 선물을 사려고 같이 다니는걸 보면 두 사람은 소꿉친구 이상이 아니냐고 물어본다.

선택

무… 무슨 소리하는 거야…

… 그래서 어쨌다는 거야?

내가 억지로 부탁한 거다.

화를 참고 일단은 집으로 돌아온 마사키. 가게문을 닫을 때쯤 되어서 마나미가 찾아온다. 그녀는 마사키의 품으로 달려든다. 마침 지나가던 나오리는 이 장면을 창 밖에서 목격하게 되고….



나오리 : 에…? 마, 마나미…?

나오리 : …… 그, 그런가…저 두 사람… 잘 되어가는 것 같네…

나오리 : 뭐야… 그런가…

나오리 : ……바, 방해하면 안 되겠지, 미, 만화책은 내일 돌려주자.

나오리 : ……그, 그런가… 어, 어라? …이봐 나오리, 처음부터 알고 있었을 텐데…

나오리 : 이렇게 된다는 걸…, 처음부터…

나오리 : ……큿

달려가는 나오리.

가게 안에서는 마나미가 마사키에게 말한다.

마나미 : ……싫지 않아…

마사키 : 엣…?

마나미 : …또 헤어지면… 싫어….

마사키 : 그, 그런…

마나미 : ……

마사키 : 하지만… 이제서야… 이제서야 돌아왔는데…

마나미는 아버지의 일로 인해서 다시 미얀마로 돌아가게 된 것이다. 어제 그 전화를 받고 오늘 하루 모습이 이상했던 것이다. 마나미는 자신이 6년 전부터 전해주고 싶은 말이 있었다고 말한다. 그것은 필시 고백일 것이다 그러나…

선택

마나미가… 나를?

…하지만 지금 내가 좋아하는 건?



나오리에게로 마음을 굳힌 마사키. 마나미에게 사과하지만 마나미는 신경 쓰지 말라며 조용히 돌아간다.

6월 23일

다음날 학교에서 마나미는 물론 나오리까지 마사키를 피하는 눈치다. 이제서야 삼각관계 구도가 뚜렷해지는 것인가?

6월 24일

육상부 선배에게 고민을 털어놓는 마사키. 자신의 기분에 충실하라는 보편 타당한 소리를 해대는 선배. 결국 결정하는 것은 나 자신. 그러는 와중에 지난번에 나오리와 함께 걷고 있다던 육상부 선배가 바로 이 사람인 것을 알게 된 마사키. CD를 빌린 것뿐이었다. 역시 미아코의 정보는 믿을 것이 못된다. 아무튼 CD를 선배대신 가져다주기 위해 신사로 찾아가는 마사키. 두 사람 사이엔 묘한 분위기만 흐를 뿐이다. 선배가 이야기한 것을 생각해내 자신의 기분에 충실하려고 하는 마사키.

마사키 : 나오리 미안해… 항상 폐만 끼치고…

나오리 : 으응…, 아니야… 폐라고 생각한 적 없으니까…

마사키 : 그런가… 잘 됐다. 혹시 내가 너한테 폐만 끼치는 존재가 아닌가하고 생각했으니…

나오리 : ……

마사키 : ……

마사키 : 나오리…

나오리 : ……

마사키 : 나… 너를…

나오리 : 잠깐…
마사키 : 에…?
나오리 :안 돼…
마사키 : 에?
나오리 :역시 안 돼…
마사키 : 나오리…?
나오리 : …… 읏
마사키 : 아, 나오리!
나오리 : 오지마!
마사키 :……읏!
마사키 : 나오리!
나오리 :……
마사키 : 이봐! 대체 왜 그러는 거야!?
나오리 : 오지 말라니까!
마사키 :기다려 나오리!
나오리 :오지 말라고 했잖아!
마사키 : 기다려 나오리…! 이봐! 기다려!



나오리 :……읏!?
마사키 :아…
나오리 :……
마사키 : …나오리…
나오리 : …안 돼… …안 돼… 나…

제5장
계속 생각해 왔어! 지금도…

6월 25일

어제 나오리는 마사키에게 마나미를 배신하고 싶지 않다며 더 이상 말하지 말라고 했다. 그날 밤 봤다면서. 마나미의 마사키에 대한 마음이 진심이란 걸 잘 알고 있는 나오리. 학교에서의 분위기는 여전히 썰렁하다. 미아코는 마나미가 전학 간다는 사실을 모두에게 알려주고 나오리는 마사키에게 왜 자신에게 안 알렸냐며 질책한다. 마사키를 좋아하는 마나미를 어떻게 할거냐고 마사키를 책

선택
- 그래도 자신의 기분을 속이지 않아
- ………
- 알고 있지만…

나오리는 다시 도망치고

6월 26일

학교에 오자마자 사에코와 미아코가 세 사람 사이에 무슨 일이 있었냐며 물어온다.

선택
- 별로…
- …글쎄
- 그렇게 보였나?

언제라도 힘이 되어줄테니 고민이 있으면 말하라는 미아코와 사에코. 미안… 엑스트라에게 할 말 따윈 없어. 연습에 나가면 이번에 놀랍게도 미요카가 육상부 선배의 동생이란 사실을 알게 된다. 노에미에 비하면 하늘과 땅 차이다. 선배는 나오리한테 약간 마음이 있었던 사실까지 말해준다.

선택
- 아… 선배…
- 그다지 나한테까지 말 안해도…
- ………

집으로 돌아와 또 고민에 빠지면 노에미가 방으로 찾아와 상담해 준다. 노에미는 전부터 나오리를 좋아하고 있다는 걸 알고 있었다고 한다.



선택
- 네가 뭘 알아!
- ………
- 역시 내 탓이다

노에미는 나오리도 마나미도 오빠 마음을 잘 알테니 자신의 행동에 두려워 말고 생각한대로 행동하라고 조언해 준다. 역시 착한 동생 노에미.

6월 27일

학교는 여전히 썰렁한 분위기이지만 사에코와 미아코는 마나미의 생일 파티 계획을 꾸미고 있었다. 역시 장소는 마사키의 가게. 나오리도 오긴 온다고 했지만….

육상부 연습에서 선배는 마사키에게 물어본다. 혹시 고백했느냐고…

선택
- 비슷한 거예요
- 그 녀석 날 전혀 생각하고 있지 않아요
- 고백 따위 할 리가 없잖아요

선배 역시 자신의 기분에 충실하라고 충고해 주고….

6월 28일

신사로 찾아가는 마사키. 나오리는 여전히 마사키를 피한다. 왜 자신을 피하냐고 묻는 마사키. 나오리는 대답이 없다.

선택
- …맘대로 해…
- 알았어… 더 이상 안 물어 볼께…
- 내가 이상한 소리하지 않아서 다행이었어…

하지만 이번엔 나오리가 마사키를 불러 세운다. 그리고 역시 나오리도 마사키에게 고백해 온다. 세 사람의 관계를 깨고 싶진 않지만 더 이상 자신의 기분을 숨길 수 없다고 …

6월 29일

마나미의 생일날. 지각이려니 생각했던 나오리는 결국 오지 않았다. 나오리…

6월 30일

마나미가 떠나는 날 역시 나오리는 오지 않을 것이다. 마나미는 이미 열차에 올라타 있다. 나오리에게 꼭 전할 말이 있다고 하는데…. 마사키는 결국 나오리의 집까지 뛰어가기로 마음 먹는다. 청소를 하고 있던 나오리는 도저히 마나미를 볼 낯이 없다며 울먹인다. 하지만 마나미가 꼭 전해줄 말이 있다며 나오리를 설득해 뛰어가는 마사키. 다행히 열차가 출발하기 시작할 때 도착한 나오리에게 마나미는 외친다.

마나미 : 미안해 나오리! 나…
나오리 : 무슨 말하는 거야… 나야 말로…! 마, …마나미…! 나, …난…
마나미 : 응…! 무슨 일이 있어도 우리들은 소꿉친구야!
나오리 : 마나미…!

그리고 떠나버린 마나미. 나오리는 결국 울음을 터뜨린다.

최종장
사랑이란 후회하지 않는 것

평소대로의 생활로 돌아온 마사키. 오늘은 마나미에게서 편지가 도착했다. 바닷가에서의 사진과 함께. 그리고 여름방학 때 이곳으로 놀러온다는 말도….

그리고 마사키와 나오리는 서로의 기분에 충실하게 살아가고….



스토리 공략
마나미 하루세편

나오리 편과 겹쳐지는 스토리는 간략하도록 한다.

5월 31일

* 이전은 위의 나오리 선택의 가이드를 참조 할 것.

선택

좀 더 기다려볼까?

이렇게 되면 나오리를 데리러 가자

기다려도 나오리는 오지 않는다. 전화를 걸어보면 먼저 출발하라고 말한다. 별 수 없이 먼저 떠나는 두 사람. 전시회에 들어가는 두 사람. 미얀마에는 눈이 안 오니 눈으로 노는 놀이를 해보고 싶다는 마나미. 눈사람을 만들면 어떨까?

선택

아니 만들자 그런게 어울리고

아니 매년 만들어

눈속이라면 스키는 어때?

인연을 끊는 보석 앞에선 두 사람.

선택

살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있네?

마나미는 뭔가 느꼈어?

음~재수가 나쁠 것 같은 기분도 들지만

이젠 정체를 알았지만 한 여대생인 듯한 여자가 마나미의 해석과 목걸이에 관심을 보인다. 잠시 쉬면서 오늘 무엇이 가장 기억에 남느냐고 물어보는 마나미.

선택

이상한 여자일까나…?

마나미가 가지고 있는 목걸이일까…?

음… 인연을 끊는 보석일까?

GUIDE

별로 상관없는 선택문이다. 스토리상 목걸이나 보석에 관심을 보이는 것이 올바른 선택이겠지만….

돌아오는 길에 마나미는 어깨에 기대어 자고…



선택

움직이지 말고 가만히 있는다.

왠지 나도 졸려오는군…

음~…조금 부끄러운데…

마사키도 졸기 시작한다. 그리고 이상한 꿈을 꾼다. 레난이란 남자와 한 여자가 등장하는…. 둘은 서로 사랑하는 사이. 왜 갑자기 이런 꿈이?



제2장
달리기 시작한 이유

6월 1일

미얀마 전시전에서는 인연을 끊는 보석이 없어져 경찰이 수사를 벌이기 시작한다. 마사키와 마나미는 아무 것도 모른체 학교에 첫 등교한다. 학교에서는 경찰 수사에도 협조를 하고 있는 듯한 미치루 선생과 다시 만나게 되고…. 연습 중에는 마나미가 찾아온다. 학교를 돌아다니고 있다.

선택

좋아 휴식시간이 되면 마나미를 안내해줄까?

으-응, 안내해주고 싶지만 연습을 중단할 수 없고…

아, 그래, 나오리에게 안내시켜달라고 하면 어떨까?

학교 이곳저곳을 안내하자. 순서에 상관없이 그냥 돌아다니면 된다. 같이 집으로 돌아가게 된 마사키와 마나미. 돌아가는 도중 한 형사를 만난다. 고토다라는 이 형사는 미얀마 전시전의 도난 사건과 관련해 그 전시전을 주최한 회사중역의 딸인 마나미에게 몇 가지 물어본다. 막무가내로 이것저것 물어보는 말투가 마치 마나미의 아버지를 범인으로 모는 듯한 분위기다.

선택

마나미와 관계 있는 듯이 말하지 말아요

형사라고는 하지만 좀 너무한 거 아닌가?

날 무시하지 말았으면 좋겠군…

고토다 형사가 물러나고 마나미를 집으로 데려다 준 후 신사로 가는 마사키. 이후의 내용은 나오리 공략과 똑같다.

선택

그건 젊은 날의 당연한 이치다!

보모가 좋았었어

지금도 편이야!

나오리에게 아르바이트까지 시킬 이유는 없다.

선택

이봐 이봐, 나오리 녀석에게 속고 있는 것 아니야?

뭐, 좋아…조금은 나오리의 도움이기도 하고

이로써 나오리의 공략과는 거리가 멀어지고…. 저녁에 마나미는 누군가에게 쫓겨 교통사고를 당할 뻔 한다.



6월 2일

마나미가 학교를 나오지 않았다. 몸이 안 좋다고 한다. 연습 때에는 레귤러가 1명으로 줄어든 사실을 듣게 된다. 나오리가 와서 포기할 거냐고 물어본다.

선택

그런 건 아니야…

………

하지만 나는 내년도 있고…

결국 일단은 선배와 승부하기로 한 마사키. 기분 전환 삼아 옥상으로 올라가 본다. 그곳에는 외국인인 듯 보이는 소녀가 있었는데….



집으로 돌아가려고 하면…

선택

오늘은 피곤하다… 곧장 돌아가자

마나미의 병문안이라도 가볼까?

나오리 녀석 벌써 돌아갈 건가…

마나미에게 가보면 여러 가지 이야기를 들을 수 있다. 역시 마나미는 마사키에게 호감을 가지고 있는 것이 분명하다.

6월 3일

아침에 눈을 뜨고 또 고민에 빠지는 마사키.

선택

어쨌든… 연습에 나갈까…?

새삼 연습한다해도… 별수 없지만

그만두자… 역시 선배가 나가야만 해

GUIDE

어째서인지는 모르지만 연습에 안 나가면 마나미의 호감도가 올라간다.

학교에 가면 나오리가 화를 낸다. 하지만 어쩔 수 없는 일. 쉬는 시간에는 미아코가 마나미에게 챠무나라는 외국 소녀를 소개시켜준다. 챠무나는 바로 어제 옥상에서 본 그 소녀다. 왠지 마나미를 알고 있는 듯한데…. 그녀가 마나미의 목걸이에 손을 대자 갑자기 푸른 불꽃이일었다. 챠무나는 말없이 어디론가 가버리고.

점심시간. 마사키는 빵을 사려다가 멀뚱히 서있는 챠무나를 보게 된다.

선택
- 어쨌든 내 몫을 사지 않으면 다 팔려버린다
- 사는 방법을 모르는 건가?
- 줄 서지 않으면 살 수 없는데…

어쩔 수 없이 대신 빵을 사주는 마사키. 챠무나는 처음 먹어보는 음식을 이상하게도 허겁지겁 먹는다. 배가 고팠을까? 뭔가 행동 하나 하나가 이상한 챠무나.

이번에는 수업시간의 해프닝. 나오리 편을 참고하시길.

선택
- 빨리 돌아가서 하는 수밖에 없군
- 이렇게 되면 모두 분담해서 할까
- 음~ 확실히 이런 때에 도움이 되는 사람은…

모두들 마사키의 집에서 숙제를 하게 되고…

선택
- 어쨌든 텍스트 쪽을 맡자
- 텍스트의 마지막 부분이 쉬울 것 같이 보인다
- 가장 양이 적을 듯한 프린트를 한다

GUIDE

역시 그다지 차이점이 없는 선택문이니 안심하고 선택하자.

선택
- 나는 됐으니까 사에코를 봐줘
- 우~ 조금 가르쳐 줬으면 싶은데…
- 지금으로선 아무 문제없어!

모두들 잠시 쉬면서 앨범을 보게 된다. 내용은 나오리 편과 같다.

선택
- 이제부터 우리들도 사진을 찍자
- 다음 번에는 마나미의 사진이 보고 싶어
- 자, 슬슬 계속해서 시작해볼까?

6월 4일

육상부의 연습 도중 챠무나가 손에 상처를 입고 지나가는 것을 보게 된다. 말을 걸어보지만 자신에게 상관 말라고 차갑게 말하는 챠무나. 교정으로 이동해보니 그곳에는 마나미와 미아코가 기분 좋게 자고 있다.



선택
- 괜찮을까…챠무나…?
- 그러고 보니 어제 마나미는…
- 나도 조금 잘까…?

연습의 피로 때문인지 졸려오는 마사키. 잠깐 수면을 취한다. 그리고 꿈속에서 전의 그 남녀의 꿈을 또 꾸는데….



연습 후 이제 집으로 돌아가려는데 마나미와 교정 뒷 쪽에서 만났다. 그런데 갑자기 불량배들이 3명 나타나 마나미에게 복수를 하겠다며 달려든다. 그들 말로는 전에 마나미에게 얻어맞은 모양인데… 설마 마나미가 그럴 리가 없는데… 아무튼 위기상황!

선택
- 큰일이다! 선생님에게 알리지 않으면!!
- 기다려! 마나미에게 손대지 마!!
- 기다려, 초조해 하는 모습이 보인다!

불량배들과 티격태격하면서 맞붙는 마사키. 수가 많아 역부족이다. 이때 시바자키가 나타나 불량배들을 해치운다. 이틈을 타 양호실로 마나미를 데려가는 마사키. 마나미가 두려워하고 있다.

선택
- 아무튼 양호 선생님이라도 불러오자…
- 잠시동안 같이 있어주는 편이 좋을까?
- ………

잠시 뒤 시바자키가 양호실로 들어와 마나미의 안부를 묻는다.

타쿠야 시바자키



축구부의 센터 포드로 에이스 스트라이커. 차기 주장 후보로 거론되며 실력과 카리스마성을 지닌 천재 플레이어. 여자에게는 상당히 인기가 있지만 나쁜 소문도 많이 나돌고 있다.

연습에 나가는 마사키. 노에미가 그라운드에 있다. 축구부의 연습을 보러온 것이다. 선배는 연습은 잘 되어가냐고, 무섭진 않냐고 마사키에게 물어오고…

선택
- 그, 그렇지 않아요…
- 선배는 무섭지 않습니까?
- ………

6월 5일

노에미에게서 스케이트 티켓을 받는다. 누구와 함께 갈까? 노에미는 마나미와 가라는데….

선택
- 마나미에게 스케이트를 권유한다
- 나오리에게 스케이트를 권유한다
- 두 사람 다 권유해 볼까?

6월 7일

나오리 편과 달리 마나미와 둘이서만 스케이트장으로 간다. 마사키는 스케이트 초보자라서 자꾸만 넘어지고 마나미는 마사키에게 초보냐고 물어본다.

선택
- 지금껀 일부러 그런 거야. 꽤 잘 탄다고!
- 이상하네 그런 대로 미끄러질텐데
- 미안해… 실은 초보자였어…

솔직하게 초보라고 말하자 친절하게 스케이트를 가르쳐 주는 마나미. 조금 익숙해지자. 마나미와의 트러블이 생기기도 한다.



스케이트장을 나와 마사키에게 재미있는 곳을 많이 아느냐고 물어보는 마나미.

선택
- 아하하 실은 전혀 몰라…
- 에? 보통이야. 보통 모두들 알고 있는 거라고
- 그럼 또 어딘 가로 안내할 테니까 기대해 줘

또 다시 어딘 가로 놀러가기로 한다.

6월 8일

학교에서 사전을 빌리러온 노에미가 마나미에게 찝쩍대는 시바자키를 보게 된다. 수업 후 연습 도중에 마나미가 와서 노에미가 빈혈로 쓰러졌다고 말해 주고…. 노에미를 업고 집으로 온 마사키. 그런 마사키를 보고 마나미는 남자는 변하는 것인가 하고 물어본다.

선택
- 남자라는 건 변하는 것이 아닐까나?
- 본성은 변하지 않을지도
- 난 변했나?

마나미는 오히려 자신이 성장하지 않은 것 같다고 말하고 돌아간다. 그후 마사키는 미치루 선생님을 만나게 된다. 아버지의 연구 논문을 정리하고 계신 대학교수분을 찾아간다고 한다. 미치루 선생님의 아버지는 도난 당한 인연을 끊는 보석을 열심히 연구하고 있었다고 한다. 그리고 그 보석에 비밀이 있을 거라고 넌지시 귀띔해 주는데….

6월 9일

아침에 깨어나면 또 다시 선택문이…

선택
- 연습에 나갈까?
- 그만두자… 역시 그만 두는 편이 나아…

학교로 가면 역시나 나오리가 화나있다. 별 수 없지.

6월 10일

레귤러 승부의 날. 역시 선배가 나가는 편이 낫다고 판단한 마사키는 그냥 집으로 돌아가려고 한다. 하지만 나오리가 와서 선배가 부상을 입었다는 것을 알려준다. 이제 남은 선수는 마사키 뿐. 대회에 나갈 수밖에 없는 것인가?

선택
- 알았어…
- 이제 난 달릴 자격이 없어…

GUIDE

주의! 이 이상 대회를 빠지려고 하면 배드엔딩이다. 여기선 대회에 나갈 것을 승낙해야 한다.

6월 11일

학교에서 3학년 여학생들에게 마나미가 시바자키에게 접근한다는 소릴 들은 마사키. 그럴 리가 없는데…. 일단 연습에 나가면 사에코와 미아코의 트러블에 휘말려든다.

선택
- 아무튼 휘말려들면 큰일이다 내버려두자
- 아아 정말 시끄러운 두 사람이군

연습 후 도서관으로 가보니 책 정리를 하고 있는 마나미를 보게 된다.

선택
- 나도 돕지
- 아무 것도 모르는 사람이 손대면 큰일이겠지
- …나오리도 불러와서 도와줄까?

작은 사고가 있었지만 다 끝내고 노래방으로 가는 세 사람.

선택
- 마나미 나오리를 물리쳐 줘.
- 뭐 그렇게까지 말한다면 받아주지.
- 정말 됐으니까 마이크를 넘겨!

마나미는 뛰어난 노래 실력으로 나오리를 물리친다. 돌아가면서 마나미를 바래다주는 길에 다시 고토다 형사를 만나게 된다. 그는 보석의 보험금을 노린 계획범죄의 가능성을 시사하는데… 그걸 왜 마나미에게 이야기하는 걸까? 이 때 미치루 선생님이 나타나 자신이 보석의 주인이며 사건에 깊은 관계자임을 밝힌다. 고토다 형사는 미치루 선생님도 의심하고 있는 걸까? 둘 사이에는 팽팽한 긴장감이 흐른다.

6월 13일

학교에서 마나미를 만나는 마사키 그때 갑자기 학교 옥상에서 마나미가 있는 위치로 무언가가 떨어졌다!

제3장 골 앞에서…

6월 13일

떨어진 것은 화분이었다. 다행히도 마나미를 구할 수 있었던 마사키. 화분이 떨어지다니….

몰려드는 학생들 사이에서는 챠무나의 모습이 잠깐 보였다. 그녀는 별 관심도 없다는 듯이 현장을 떠나버린다.

저녁에는 마나미가 전화를 걸어 내일 대회에서 최선을 다하라고 말해준다.

6월 14일

드디어 대회의 날. 모든 컨디션을 최상의 상태로 만들고 마사키는 골에 기다리고 있는 두 사람의 히로인을 향해 달린다. 그러나 결과는 실패. 뜻대로 되지 않았지만 최선을 다했기에 후회는 없는 마사키.

* 이 대회에서 우승할 수 있는 방법이 없는 것은 아니다. 아침 훈련이나 연습에 착실히 나가면 되는 것이다. 하지만 그럴 경우 나오리의 호감도 가 올라가는 경우가 발생하므로 이 공략에서는 철저히 배제시키기로 했다. 우승하지 않는다고 해도 달라지는 것은 없으니….

6월 15일

학교에서 모두들 점심을 같이 먹으며 미아코가 제시하는 학교 7대 불가사의 투어에 참가하기로 한다. 이후 진행은 나오리 편과 같으니 참고.

선택
- 아…빨간색…
- 음…남자니까 파란색이지
- 에엣? 잘 모르겠어…

선택
- 후훗, 여기선 좀 놀래켜 볼까?
- 마, 마나미의 호기심이 다 가실 때까지 기다릴까…?
- 나도 엿보러 가자

모두다 둘러보면 이번에는 나오리 편과 달리 진짜로 이상한 도깨비불이 나타나는 것을 볼 수 있다. 모두들 놀라서 도망치고 마사키와 마나미는 구 교사 근처의 구덩이 속에 빠진다. 그곳에서 옛 추억을 되새기면서 마나미의 마음을 확인하는 마사키.

선택
- 아직… 모르겠어…
- 지금도 마나미는 나의…

GUIDE

중요한 선택이다! 망설일 것도 없으니 과감히!



날이 거의 밝을 때쯤 해서 다른 일행에게 발견되는 마사키와 마나미.

6월 18일

수업이 끝나고 잠시 옥상으로 올라온 마사키는 챠무나를 보게 된다. 챠무나는 마사키에게 자신의 생각대로 정직하게 살아가는 것에 대해 물어본다.

선택
- 그건 중요한 일이라고 생각해
- 그러고 싶어 항상
- 그게 다 가능한 일은 아니지만

챠무나는 조금 우울한 표정으로 옥상을 내려가고…. 복도에서 마나미와 만난 마사키는 창문으로 갑자기 들어온 돌에서 마나미를 대피시킨다. 화분에 이러 또 다시 이런 일이? 마나미의 말로는 이전에 교통 사고가 날 뻔한 적도 있다고 한다.

선택
- 형사에게 연락을 취해볼까?
- 우연일지도 모르니 좀더 상황을 지켜보자
- 원인을 조사해 볼까…?

일단은 원인을 조사해보기로 한다. 마나미가 사고가 있었던 곳을 다시 둘러보지만 특별한 것은 발견되지 않는다. 마나미는 고토다 형사에게 말해보는 것이 어떨가 하고 말하는데….

6월 20일

마나미와 함께 이것저것 조사해 보기로 한다. 선택지를 모두 한번씩 선택하면 되므로 부담 가질 필요는 없다.

미술관에서

선택
- 들어가 볼까?
- 다른 장소로 갈까?
- 형사, 여기에 있을까?

미술관에는 아무도 없다.

학교도서관

선택
- 지금까지 일어난 일을 이야기한다
- 적당히 얼버무리고 도서관을 나간다
- 우리들도 조사할 것이 있다고 말한다

학교 도서관에서는 미치루 선생을 만날 수 있다.

학교 정문 앞

선택
- 이렇다 할 만한 것이 없으니 이동하자
- 마나미가 사고를 당했던 곳으로 간다
- 잠시 탐문이라도 해볼까

선택지를 다 선택하면 고토다 형사와 만나게 된다. 여전히 맘에 안 드는 구석이 있지만 이번에는 그의 도움이 필요할 것 같다.

선택
- 잠깐 기다려 주세요
- 확실히 연락해 주세요
- 아직 이야기가 끝나지 않았습니다

형사는 이야기를 듣고 일단 그쪽으로도 수사를 하겠다고 말한다. 믿을 수 있을지…. 마나미는 집으로 돌아가면서 오늘은 정말 고마웠다고 말한다.

선택
- 내가 제멋대로 한 일이야
- 그만둬, 우리들은 그런 사이가 아니잖아?
- 뭐 언제까지 신경만 쓰고 있어도 소용이 없잖아

6월 21일

두 사람만이 바다로 놀러온다. 마나미는 바다로 들어가자고 졸러댄다.

선택
- 아직 물이 차지 않을까?
- 응 가볼까?
- 앗, 나는 됐어 여기서…

GUIDE

그다지 큰 차이를 보여주는 선택문은 아니지만 위의 선택 대로하면 보너스 CG를 한 장 볼 수 있다.



물장난을 좀 친 뒤 마나미가 가지고 온 도시락을 배부르게 먹은 마사키.

선택
- 조금 힘드니까 쉬자
- 하아 목말라~
- 식후 운동이라도 해볼까?

깜빡 잠이 드는 마사키 일어났을 때는 주위가 컴컴하다. 그리고 마나미의 눈이 왠지 슬퍼보이는데…. 비를 피해 어느 폐가로 들어온 두 사람. 천둥이 쳐 대기 시작하자 마나미가 마사키의 품으로 뛰어든다.



선택
- 지, 지나갔다…
- 괜찮아… 곧 그칠 거야…
- 마나미…

눈물을 흘리는 마나미. 갑자기 헤어지고 싶지 않다는 말을 하는데…

제4장 오해 당혹 엇갈림

6월 22일

어제 마나미는 자신이 또 미안마로 돌아간다고 말해 주었다. 너무나 갑작스럽게 도…. 이래저래 혼란스러운 마사키. 학교에서는 복도에서 챠무나가 쓰러지는 걸 목격한다. 도와주려고 하지만 상관하지 말라며 차갑게 이야기하는 챠무나.

선택
- 알았어…
- 그런 말할 때야?
- 아무튼 양호실로 가는 편이 좋겠다

마나미도 도와주려고 하지만 챠무나는 마나미에게 거의 적대감 비슷한 것을 내보이며 억지로 일어나 걸어간다. 챠무나는 마나미를 왜 싫어하는 것일까?

6월 23일

연습이 끝난 후 교문을 나서니 나오리가 마나미의 생일 선물은 준비했느냐고 말한다. 설마 마나미의 생일을 잊어버린 것 아니냐고 묻는데…

선택
- 이, 잊지 않았어
- 이런…
- 아니 그렇게 말할 이유는 없지만…

못 믿겠다는 듯이 날짜를 물어본다.

선택
- 7월 5일이겠지?
- 10월 11일이다
- 6월 29일이다

결국 나오리와 같이 선물을 사러 오고…. 선물은 뭘로 할까?

선택
- 평상시에 감사하는 마음을 담아서
- 아무튼 비쌀 것 같은 물건을
- 가능하면 오랫동안 애용할 수 있는 물건을

선물을 산 뒤 나오리와 가게를 나서는데 마나미와 시바자키를 만나게 된다. 시바자키는 나오리와 마사키의 관계를 의심하는데….

선택
- 잠깐 기다려!
- 하아? 무슨 말하는 거야?
- 틀려 오늘은…

마나미는 왜 저런 놈과?

6월 25일

학교에서 시바자키가 마사키에게 마나미와 무슨 관계냐고 물어온다.

선택
- 너하고는… 관계없어…
- ………
- 사귄다…

그래도 시바자키는 단순한 소꿉친구 이상은 아니라며 마사키가 6년 전의 추억의 모습만을 찾으려 든다고 지금의 그녀에 대해서는 관심이 없다고 다그친다. 어느 정도 맞는 말일 수 도 있지만 시바자키의 속셈이 뻔한 말이므로 일단은 무시하자.

마음을 달래려고 신사의 언덕으로 올라온 마사키. 마나미가 콘택트 렌즈를 낀 채 그곳에 있다. 콘택트를 낀 자신의 모습이 어떠냐고 물어보는 마나미.

선택
- 콘택트 렌즈 쪽이 좋아…
- 지금까지 해왔던 게 좋지 않을까?
- 옛날의 마나미 같아…

역시 마나미도 시바자키에게 무언가 말을 들은 것일까? 마나미는 6년 전의 추억에 얽매이는 것에 대해 회의적으로 말한다.

선택
- 그렇지 않아…
- 그런 게 성장했다는 거 아닐까?
- 변했을지도 몰라…

하지만 마나미는 자신이 너무 변했다며 갑자기 눈물을 흘린다.

6월 27일

미치루 선생에게서 전화가 온다. 보여줄 것이 있다고 한다. 학교로 가는 마사키. 학교 도서관으로 가보면 재가 된 논문 뭉치와 쓰러져 있는 미치루 선생을 볼 수 있다. 일단은 미치루 선생을 양호실로 옮기자. 양호실에는 나오리가 있다.

선택
- 마나미 못 봤어?
- 선생님을 부탁해…
- ………

나오리도 함께 마나미를 찾는데 도와주기로 한다. 여기저기 찾아다니는 두 사람. 복도에서 3학년 여학생으로부터 또 마나미가 시바자키에게 접근한다는 말을 듣고 의아해한다. 그리고 드디어 마나미를 만난 두 사람. 마나미는 마치 아무 일 없었다는 듯한 태도다. 그런 마나미에게 시바자키가 또 끼어 들어 설교를 해대기 시작한다.

선택
- 마나미가 곤란해하고 있잖아?
- ………
- 어떻게 된거야… 마나미?

지난번 이야기했던 것처럼 추억에만 매달릴 것이냐고 묻는 시바자키.

선택
- 쓸데없는 참견이다…
- 과거의 추억은 소중한 거야…
- ………

마나미는 오히려 자신이 추억에 얽매이고 있었다며 6년 전부터 계속 마사키를 생각해 온 것은 추억이 있었기 때문이라고 말한다. 하지만 지금은…

마나미 : *내가… 가장… 내 기분을 몰라…*

마나미 : *하지만… 나… 역시 마사키군이…*

그리고는 울면서 달려가는 마나미.

선택
- ………
- 마나미!!
- 시바자키!! 네가!!

시바자키는 앞을 가로막으며 마사키를 계속 도발한다. 나오리는 일단 두 사람을 말리고, 나오리는 마사키에게 마나미를 찾아보지 않을 거냐고 묻는다.

선택
- 이제… 됐어…
- 바보 같은 소리하지마…
- ………

GUIDE

주의! 여기서 마나미를 찾는 것을 포기하면 즉시 배드엔딩으로 간다.

양호실로 미치루 선생의 호출이 있어 간 두 사람. 미치루 선생은 자신을 습격한 것이 마나미이며 그녀가 연구 논문을 태웠다고 말한다. 믿을 수 없는 말이다 마나미가?



선택
- 경찰에 연락하는 편이 좋겠군…
- 마나미는… 왜…
- 마나미를 찾자…

제5장 계속 생각해 왔어! 지금도…

마나미를 찾아 돌아다니는 도중 노에미가 교정에 시바자키가 쓰러져 있다는 말을 해준다. 그를 양호실로 데려가자. 노에미와는 무슨 관계가 있는 듯하지만 지금은 그런 것을 따질 때가 아니다.

선택
- 바로 마나미를 찾으러 간다
- 시바자키에게 마나미의 행방을 물어본다

시바자키는 자신이 마나미에게 당했다고 하는데…. 아무튼 다시 마나미를 찾자. 장소를 선택할 수 있지만 마나미가 있는 곳은 신사이니 일단 학교를 나간 뒤 신사로 가보자. 그곳에서는 또 한 사람의 마나미가 진짜 마나미를 습격하고 있었다. 또 한사람의 마나미는 두 사람의 인연을 끊어주겠다고 말하는데…



선택
- 그렇게 하게 내버려두지 않아…
- 제멋대로 말하지마!!
- ………

가짜 마나미는 두 사람의 추억이 두 사람의 인연을 만들어낸 것뿐이라며 마나미에게 지금의 기분을 말해보라고 한다.

마나미 : *확실히 나는 과거의 마사키를 지금과 동일시하기도 했어…. 현재의 추억이 없는 나는 옛날 일을 말 할 수밖에 없었어…. 게다가… 지금부터라도 많은 추억을 만들 수 있다는 걸 눈치채지 못했어…. 모든 것은 자신의 추억에 정직하지 못했던 자신의 나약함… 지금까지의 관계를 깨버리고 싶지 않으니까…. 그래서 계속계속 말할 수 없었어…. 하지만 또 6년 전처럼 아무 말도 안 하고 떠나버리는 건 이젠 싫어…. 옛날부터… 좋아하고 있었어… 나의 마음… 나, 계속 마사키를 좋아했어… 정말 좋아했어.*

마나미 : *마사키군… 나… 이젠 늦은 걸까?*

선택
- 무슨 소리하는 거야… 늦지 않았어
- 나야말로 미안해…
- ………

마사키는 지금부터라도 추억을 만들면 된다고 말해준다. 가짜 마나미는 마나미에게 무언가 해를 가하지만 파란색 빛이 나며 마나미는 결계로 지켜진다. 가짜 마나미는 바로 챠무나였다. 챠무나는 300년간 잠들어 있던 인연 끊기의 정령이었다. 전시회에서 마나미 덕분에 잠에서 깨어난 것이다. 마나미가 하고 있는 목걸이가 바로 챠무나를 깨운 것이다. 둘은 원래 하나였으며 연인들의 인연을 지켜주는 정령이었다. 그러나 둘이 헤어진 뒤 서로를 찾는 과정에서 챠무나는 마음이 삐뚤어져 간 것이다. 그 동안 마나미를 습격한 것도 이상한 꿈을 꾼 것도 이 때문이었다. 챠무나는 자신의 반쪽이 둘의 거짓된 인연을 지켜주고 있다며 자신이 그 인연을 끊겠다고 말한다.

선택
- 아직 우리들은 속이고 있는 건가?
- 그만둬 챠무나…
- 도망쳐 마나미…

챠무나는 이상한 공격을 해오고 두 사람은 마나미의 목걸이에 의해 보호된다.



마나미 : *아, 부르고 있어… 차무나를… 목걸이가 부르고 있어… 차무나… 그만두라고…*

차무나 : *시끄러워!! 네가 내 기분을 알 수 있을 것 같아!! 드디어 찾아냈는데… 너희들 때문에 나는 이렇게 가까이 있어도 만날 수가 없어!? 300년만에… 드디어 찾았는데…*

차무나도 결국은 연인이 만나고 싶었던 것이다. 그 연인이란 바로 꿈속에서 보았던 레난이란 남자였다. 둘은 전쟁으로 죽음을 맞이했던 것이다.

선택
- 진정해 차무나!
- ………
- 역시 이상해……

마사키는 인연을 꾸민다면 이 목걸이가 우릴 지켜주지 않을 거라며 차무나를 설득하지만 막무가내로 공격해 오는 차무나. 결국 차무나의 힘과 레난의 힘이 충돌하고…. 결국 목걸이는 파괴당한 듯이 흔적도 없어지고 만다. 그제서야 자신의 잘못을 깨달은 차무나… 마사키들에게 사과한다.

선택
- 아무도 나쁘지 않아…
- 아니, 두 사람이 나쁘다고 말하면…
- 이제 끝난 일이니까…

하지만 다행히도 목걸이는 없어지지 않았다. 그리고 둘은 다시 하나가 되어 새로운 보석으로 탄생하게 되었다.



최종장 사랑이란 후회하지 않는 것

마나미의 집에서 상처를 치료하는 마사키, 마나미가 차를 내오겠다고 한다.

- 차는…됐어…
- 응…고마워…

이젠 두 사람은 감정을 숨기지 않는다.



6월 29일

마나미의 생일 날. 학교에서 미치루 선생은 자초지종을 듣고 보석을 그냥 마나미에게 준다. 집으로 돌아가는 길에는 고토다 형사를 만나지만 그도 그런 형태의 보석은 본적 없다며 그냥 이 사건을 덮어버리기로 한다. 이제 모든 것이 정리된 것인가?

6월 30일

교문에서 마나미를 기다리는 마사키 오늘은 늦는다고 생각하는 순간 나오리가 와서 마나미가 지금 열차로 떠날 준비를 하고 있다고 알려준다. 즉시 역으로 뛰어가는 마사키. 6년 전처럼 쫓아가지 못하고 말도 못하고 가긴 싫다! 역에서 열차를 뒤쫓는 마사키!

마사키 : *마나미!*

마나미 : *마사키… 이걸!*



마나미는 편지를 한 통 건네준다. 그리고 열차는 가 버리고…. 어째서 한 마디 말도 없이? 편지에는 이렇게 쓰여 있다.

마나미 : *아무 말 없이 미안마로 돌아가 버려서 미안해. 아무래도 돌아가지 않으면 안 되는 사정이 생겨서. 출발 전날까지 너에게 상담하기가 곤란했어. 하지만 그 일을 너에게 말하면 결심이 약해져서 돌아가지 못할 거라는 걸 알고 있었어. 내가 제멋대로 행동해서 너나 주위사람들에게 폐를 끼치는 일은 이제 하고 싶지 않아. 그러니까 아무 말 안하고 떠나기로 결심한 거야. 일본에 돌아왔을 땐 폐만 끼쳐서 미안해. 난 6년이 지나도 덜렁대는 성격이 고쳐지지 않아서 부끄러울 뿐이지만… 넌 이런 나라도 상냥하게 맞아줬어 그때 난 생각했어. 정말로 널 좋아하게 되어 다행이라고. 그리고 너와 앞으로도 인연이 깊어질 수 있다는 걸 알았을 땐 너무나 기뻤어. 네가 앞으로 함께 미래를 만들어가자고 말해줬으니까. 그렇게 말하지 않았다면 난 과거의 추억만을 간직한 채 현재를 보려고 하지 않았을 거야. 그리고 아마도 6년 전과 마찬가지로 아무 말 없이 떠나버렸을지도 몰라. 하지만 이제는 괜찮아. 네 말이 나에게 용기를 줬어. 떨어져 있어도 마음은 통한다는 걸 아니까. 그러니까 지금은 미안마로 돌아갈게. 부모님의 일이 큰일이라서 내가 돕지 않으면 안되게 되었지만 그 사이 한번 천천히 생각해 볼께. 우리들의 미래를. ……정말 좋아해 마사키.*



Ogre Battle 64

궁극의 힘을 둘러싼 영원한 전쟁

오우거 배틀64

~Person of Lordly Caliber

NINTENDO64

장르: 시뮬레이션 RPG
제작사: 퀘스트
발매일: 발매중(7월 14일)
발매가: 7,800엔

그래픽	★★★★★
조작감	★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★★

이번 공략은 지난 호의 시스템 설명에 이은 스테이지 공략으로, 방대한 내용을 자랑하는 오우거 배틀의 이야기를 대화 중심으로 공략한다. 특이한 전투 방식과 다양한 아이템도 자랑할 만 하지만, 역시 매 시리즈마다 호평을 받는 까닭은 스토리가 뒤에서 받쳐 주었기 때문이다. 다른 게임에서 보여주는 유치한 영웅담과는 달리, 영웅이 되는 과정에서 발생하는 고뇌와 사랑, 사람과 사람 사이에서 일어나는 배신과 우정은 게이머들에게 감동을 안겨 줄 것이다.

공략 ···› Dr.M

장비구 속성 및 능력

한손 칼

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
쇼트 소드(ショートソード)	물리	STR+3
발더 소드(バルダーソード)	물리	STR+5, I 352 1032 NT+3
석검(石剣)	대지, 석화	STR+7, VIT+5, 바람+4, 대지-1
팔시온 (ファルシオン)	물리	STR+8
화룡의 검(火龍の剣)	불꽃	STR+8, 불꽃-1, 물+4
그랜드 링(グラムドリング)	불꽃	STR+9, 물+3
브레시드 소드(ブレシッドソード)	신성	STR+9, INT+3, 암흑+3
슴마누스(スムマーヌス)	바람	STR+11, 바람-1, 대지+4
아이스 블레이드(アイスブレード)	물	STR+13, 불꽃+4, 물-1
다인 슬레이브(ダインスレイブ)	암흑	STR+14, 신성+4, 암흑-1
금강도(金剛刀)	대지	STR+16, 바람+8, 대지-3
이빌 블레이드(イービルブレード)	암흑, 수면	STR+17, 신성+8, 암흑-3
프란벨쥬(フランベルジュ)	물리	STR+18
레반테인(レーヴァンテイン)	불꽃	STR+18, 불꽃-3, 물+8
니프리트 소드(ニフリートソード)	물	STR+18, 불꽃+3, 물-3
페니텐스(ペニテンス)	신성	STR+18, 신성-1, 암흑+4
노토스(ノトス)	바람	STR+19, AGI+5, 바람-2, 대지+7
오라시온(オラシオン)	신성	STR+21, 신성-3, 암흑+8

도끼, 햄머

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
할트 햄머(ハルトハンマー)	물리	STR+4
프란시스카(フランシスカ)	물리	STR+5
발더 클럽(バルダークラブ)	물리	STR+6, INT+3
발더 엑스(バルダーアックス)	물리	STR+7, INT+3
이빌 엑스(イービルアックス)	암흑	STR+8, 신성+3
프레임 프레일(フレイムフレイル)	불꽃	STR+10, 물+3
냉동된 도끼(凍てついた戦斧)	물	STR+11, 물-1
에우로스(エウロス)	바람	STR+16, 바람-1, 대지+3
지룡의 도끼(地龍の戦斧)	대지	STR+18, 대지-3
신비의 햄머(神秘のハンマー)	신성	STR+19, 신성-3
워 햄머(ウォーハンマー)	물리	STR+7
프로크스(プロクス)	불꽃	STR+9, 불-1, 물+4
울질블(ウルザルブル)	물	STR+9, 물+3
묘닐(ミョルニール)	바람	STR+10, 바람-1, 대지+4
삼시온(サンシオン)	대지	STR+11, 바람+4, 대지-1
아쿠아 햄머(アクアハンマー)	물	STR+15, 물-3
이그 드라실(イグドラシル)	대지	STR+18, 바람+10, 대지-4
룬 엑스(ルーンアックス)	신성	STR+21, 신성-4, 암흑+10
블러드 크리버(ブラッドクリーバ)	암흑	STR+21, 신성+10, 암흑-4
헤비 엑스(ヘビーアックス)	물리	STR+23
그램 락(グラムロック)	불꽃	STR+23, 불꽃-5, 물+15

창

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
스렌더 스피어(スレンダースピア)	물리	STR+5
발더 스피어(バルダースピア)	물리	STR+7, INT+3
썬더 스피어(サンダースピア)	바람	STR+7, 대지+3
오즈릭 스피어(オズリックスピア)	물	STR+8, 불꽃+4, 물-1
볼케이토스(ヴォルケイトス)	불꽃	STR+8, 불꽃-1, 물+4
제퓨로스(ゼピュロス)	바람	STR+12, AGI+5, 대지+6
어스 재베린(アースジャベリン)	대지	STR+12, 바람+8, 대지-3
벤티스카(ベンティスカ)	물	STR+14, 불꽃+8, 물-3
롱기누스(ロンギヌス)	신성	STR+15, 신성-1, 불꽃+4
콜느콜느(コルヌコルヌ)	물리	STR+15, INT+2
이빌 스피어(イービルスピア)	암흑	STR+17, 신성+6, 암흑-2
홀리 랜스(ホーリーランス)	신성	STR+18, 신성-3, 암흑+8
이그니스(イグニス)	불꽃	STR+21, 물+8

양손 검

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
바스터드 소드(バスタードソード)	물리	STR+6
크레이모어(クレイモア)	물리	STR+9
패자의 강검(覇者の剛剣)	물리	STR+11
쿠사나기(クサナギ)	신성	STR+11, 암흑+2
마카라이트 소드(マカライトソード)	물	STR+12, 불꽃+4, 물-1
마츠카제(マツカゼ)	바람	STR+12, DEX+4, 바람-1, 대지+4
카가리비(カガリビ)	불꽃	STR+13, DEX+4, 불꽃-1, 물+4
듀란달(デュランダル)	암흑	STR+14, 신성+8, 암흑-3
지그문트(ジグムンド)	바람	STR+14, 바람-3, 대지+8
소닉 블레이드(ソニックブレード)	물리	STR+15
흑룡의 대검(黒龍の大剣)	물리	STR+15
유우기리(ユウギリ)	물	STR+17, DEX+5, 불+8, 물-3
발뭉크(バルムンク)	물리	STR+19
카라드볼그(カラドボルグ)	신성	STR+22, 신성-4, 암흑+10
파프닐(ファフニール)	물리	STR+22
오우거 블레이드(オウガブレード)	암흑	STR+25, 신성+15, 암흑-10

손톱

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
아이언 크로(アイアンクロー)	물리	STR+5
발더 크로(バルダークロー)	물리	STR+7, INT+3
청룡의 손톱(青龍の爪)	물	STR+8, 불꽃+4, 물-1
블랙 캣(ブラックキャット)	암흑	STR+11, 신성+4, 암흑-1
트루에노(トゥルエノ)	바람	STR+12, 바람-1, 대지+4
베르세르크(ベルセルク)	대지	STR+13, 바람+4, 대지-1
루팔(ルファル)	불꽃	STR+14, 불꽃-1, 물+4

메이스

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
라이트 메이스(ライトメイス)	물리	STR+2, INT+3
발더 메이스(バルダーメイス)	물리	STR+3, INT+5
간반테인(ガンバンテイン)	신성	STR+3, INT+13, 신성-3, 암흑+8
신비의 메이스(神秘のメイス)	신성	STR+4, INT+9, 신성-1, 암흑+4

지팡이

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
시프레의 지팡이(シプレの杖)	물리	STR+1, INT+3
아크 원드(アークワンド)	물리	STR+3, INT+5
헴락(ヘムロック)	대지	STR+3, MEN+1, INT+11, 바람+6, 대지-2
프레이스 벨그(フレースヴェルグ)	바람	STR+4, INT+7, 바람-3, 대지+8
욜문건드(ヨルムンガンド)	대지	STR+4, INT+15, 바람+8, 대지-3
포러스킬(フォラスキル)	물	STR+4, INT+10, 불꽃+8, 물-3
케이류케이온(ケーリュケイオン)	암흑	STR+4, INT+7, 신성+8, 암흑-3
아케츠러브(アーケツラーヴー)	신성	STR+5, INT+12, 신성-3, 암흑+8
토티라(トティラ)	불꽃	STR+6, INT+8, 불꽃-3, 물+8

인형

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
마리오네트(マリオネット)	물리	STR+5
풀(フール)	물리	STR+7
헤븐즈 돌(ヘヴンズドール)	신성	STR+9, 신성-3, 암흑+8
돌 오브 커스(ドールオブカース)	암흑	STR+10, 신성+8, 암흑-3
리어 팔(リア・ファル)	신성	STR+13, 신성-4, 암흑+10

부채

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
배틀 팬(バトルファン)	물리	STR+4
카르디아(カルディア)	신성	STR+7, AGI+5, 신성-1, 암흑+4

세검

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
레이피어(レイピア)	물리	STR+4
에스톡(エストック)	물리	STR+6
페리다트 소드(ペリダートソード)	물	STR+7, 불꽃+4, 물-1
마인 고슈(マインゴーシュ)	물리	STR+8
용옥석의 검(龍玉石の剣)	물리	STR+13

채찍

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
레저 윕(レザーウイップ)	물리	STR+4
라프챠 로즈(ラプチャーローズ)	물리	STR+5
파마의 채찍(破魔のムチ)	물리	STR+7
홀리 코멧트(ホーリーコメット)	신성	STR+11, 신성-1, 암흑+4
블러드 윕(ブラッドウイップ)	암흑	STR+13, 신성+4, 암흑-1

투구

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
아이언 헬름(アイアンヘルム)	물리	물리+2
본 헬름(ボーンヘルム)	물리	물리+2
드래곤 헬름(ドラゴンヘルム)	물리	물리+4, 불꽃+4
아메트(アーメット)	물리	물리+4
발더 헬름(バルダーヘルム)	물리	INT+1, 물리+5
뇌명의 헬름(雷鳴のヘルム)	바람	물리+6, 바람-2, 대지+8
프로이데 헬름(フロイデヘルム)	신성, 수면	MEN+2, 물리+7, 신성-4, 암흑+10
귀신의 헬름(鬼神のヘルム)	암흑	STR+20, AGI -15, DEX+5, 물리+6, 신성+3, 암흑-1

활

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
쇼트 보우(ショートボウ)	물리	STR+3
그레이트 보우(グレートボウ)	물리	STR+4
발더 보우(バルダーボウ)	물리	STR+6, INT+3
이디발(イディバル)	신성	STR+7, 신성-4, 암흑+10
사진의 활(砂塵の弓)	대지	STR+8, 바람+8, 대지-3
뇌신의 활(雷神の弓)	바람	STR+9, 바람-3, 대지+8
컴포지트 보우(コンポジットボウ)	물리	STR+10
동토의 활(凍土の弓)	물	STR+14, 불꽃+8, 물-3
크레센티(クレシェンテ)	신성	STR+15, DEX+4, 신성-3, 암흑+8
질가의 마궁(シイルガの魔弓)	암흑, 석화	STR+16, INT-2, 신성+10, 암흑-4

방패

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
라운드 실드(ラウンドシールド)	물리	물리+2
바크라(バックラ)	물리	물리+5
썬더 실드(サンダーシールド)	바람	물리+8, 바람-3, 대지+8
프레임 실드(フレイムシールド)	불꽃	물리+8, 불꽃-3, 물+8
아이스 실드(アイスシールド)	물	물리+8, 불꽃+8, 물-3
영목의 방패(霊木の盾)	대지, 모두 무효	물리+6, 바람+2
카이트 실드(カイトシールド)	물리	STR+8
소일 실드(ソイルシールド)	대지	물리+8, 바람+8, 대지-3
드래곤 실드(ドラゴンシールド)	물리	물리+10, 불꽃+4
라지 실드(ラージシールド)	물리	물리+10
발더 실드(バルダーシールド)	물리	INT+3, 물리+10
뇌수의 방패(雷獣の盾)	바람	물리+12, 바람-3, 대지+10
작열의 방패(灼熱の盾)	불꽃	물리+12, 바람+2, 불꽃-3, 물+7
크리스탈 가드(クリスタルガード)	물	물리+12, 불꽃+8, 물-3
스타리 스카이(スターリースカイ)	신성	물리+12, 신성-12, 암흑+50
성자의 방패(聖子の盾)	신성, 마비	MEN+4, 물리+15, 신성-5, 암흑+15
타워 실드(タワーシールド)	물리	물리+16
오우거 실드(オウガシールド)	암흑	STR+10, INT-5, 물리+20, 신성+10, 암흑-5

모자

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
반다나(バンダナ)	물리	MEN+2, 물리+1
깃털 장식(羽飾り)	물리	물리+1, 신성-1, 암흑+3
레자 햇(レザーハット)	물리	물리+2
진 햇(ジンハット)	물리	DEX+1, 물리+2
고깔 모자(とんがり帽子)	물리	INT+4, 물리+2
철띠(ハチガネ)	물리	물리+2
한냐 마스크(ハンニャマスク)	물리	MEN+2, AGI+2, 물리+3
버닝 밴드(バーニングバンド)	불꽃	물리+3, 불꽃-2, 물+5
신비의 베일(神秘のベール)	신성, 석화	INT+4, 물리+4, 신성-4, 암흑+8

갑옷

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
크로스 아머(クロスアーマー)	물리	MEN+2, DEX+2, 물리+1
닌자 가브(ニンジャガーブ)	물리	AGI+2, 물리+3
레저 아머(レザーアーマー)	물리	물리+3
체인 메일(チェインメイル)	물리	물리+5
하드 레저(ハードレザー)	물리	물리+6
스케일 아머(スケイルアーマー)	물리	물리+7
썬더 체인(サンダーチェイン)	바람	물리+8, 바람-2, 대지+5
프레임 레저(フレイムレザー)	불꽃	물리+8, 불꽃-3, 물+8
아이스 체인(アイスチェイン)	물	물리+8, 불꽃+5, 대지-2
이다텐의 유자(イダテンの 子)	바람	AGI+13, 물리+11, 바람-3, 대지+7
브레스트 프레이트(ブレストプレート)	물리	물리+8
프레이트 메일(プレートメイル)	물리	물리+9
발더 메일(バルダーメイル)	물리	INT+3, 물리+11
페레그린 메일(ペレグリンメイル)	바람	물리+15, 바람-4, 대지+10
피닉스 메일(ポイニクスメイル)	불꽃	물리+15, 불꽃-4, 물+10
나사로크 메일(ナサロークメイル)	대지	물리+15, 바람10, 대지-4
패일 메일(ファウェイルメイル)	물	물리+15, 불꽃+10, 물-4
칠흑의 갑옷(漆黒の鎧)	암흑	MEN+6, 물리+18, 신성+15, 암흑-5
천사의 갑옷(天使の鎧)	신성	MEN+6, 물리+18, 신성-5, 암흑+12
프레이트 아머(プレートアーマー)	물리	물리+11
드래곤 아머(ドラゴンアーマー)	물리	물리+13, 불꽃+4
발더 아머(バルダーアーマー)	물리	INT+3, 물리+13
헤비 아머(ヘビーアーマー)	물리	물리+15
윈드 아머(ウインドアーマー)	바람	물리+17, 바람-3, 대지+8
브레이저 브릭(ブレイザブリク)	물	물리+17, 불꽃+8, 물-3
룬 프레이트(ルーンプレート)	신성	INT+3, 물리+18, 신성-4, 암흑+10
법의(法衣)	물리	물리+2, 신성-1, 암흑+5
마술사의 로브(魔術師のローブ)	물리	INT+5, 물리+3
불꽃의 법의(炎の法衣)	불꽃	INT+5, 물리+4, 불꽃-4, 물+10
물의 법의(水の法衣)	물	INT+5, 물리+4, 불꽃+10, 물-4
바람의 법의(風の法衣)	바람	INT+5, 물리+4, 바람-4, 대지+10
현자의 옷(賢者の衣)	물리	INT+8, 물리+5
서약의 성의(誓約の聖衣)	신성	MEN+5, INT+7, 물리+5, 신성-4, 암흑+10
검은 마도의(黒の魔導衣)	암흑	MEN+5, INT+10, 물리+6, 신성+15, 암흑-5
스타 더스트(スターダスト)	신성	INT+8, 물리+7, 신성-3, 암흑+8
누더기 옷(ぼろぼろの服)	물리	물리+1
작은 옷(小さな服)	물리	물리+2
마도사의 옷(魔道士の服)	물리	INT+3, 물리+2
백작의 옷(伯爵の衣)	물리	물리+3
순백의 드레스(純白のドレス)	물리	INT+5, 물리+3, 신성+2, 암흑+5
밍크 코트(ミンクのコート)	물리	INT+5, 물리+4
페저슈츠(フェザースーツ)	바람	INT+7, 물리+5, 바람-2, 대지+6
히트 텍스(ヒートテックス)	불꽃	INT+7, 물리+5, 불꽃-2, 물+6
미스티 코트(ミスティコート)	물	INT+7, 물리+5, 불꽃+6, 물-2
스펠 크로스(スペルクロス)	암흑	STR-5, INT+15, 물리+8, 신성+8, 암흑-3

마법

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
속성 마도서(無性魔道書)	없음	INT+1
바람의 마도서(風の魔道書)	바람	INT+4, 바람-1, 대지+4
불의 마도서(炎の魔道書)	불꽃	INT+4, 불꽃-1, 물+4
대지의 마도서(大地の魔道書)	대지	INT+4, 대지-1, 바람+4
물의 마도서(水の魔道書)	물	INT+4, 물-1, 불꽃+4
암흑의 마도서(暗黒魔道書)	암흑	INT+5, 신성+4, 암흑-1
템페스트(テンペスト)	용언어	STR-2, INT+10, 바람-5, 대지+10
화이트 뮤트(ホワイトミュート)	용언어	STR-2, INT+10, 불꽃+10, 물-5
어나힐레이션(アニヒレーション)	용언어	STR-2, INT+10, 불꽃-5, 물+10
메테오 스트라이크(メテオストライク)	용언어	STR-2, INT+10, 바람+10, 대지-5

액세서리

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
유리 호박(ガラスのカボチャ)	물리	신성+1
화이어 크레스트(ファイアクレスト)	물리, 모든 속성+20	없음
라이의 눈물(ライの涙)	물리	물리+2
바리언트 망토(バリアントマント)	물리	물리+3
오버 크로크(オーバークローク)	물리	STR+3
언어의 반지(言葉の指輪)	물리	STR-10, INT+10
블루 크로스(ブルークロス)	물리	MEN+1, 물리+1
아뮬렛(アミュレット)	물리	INT+4
화룡의 이빨(火龍の牙)	불꽃	물리+3, 불꽃-3, 물+8
지맥의 반지(地脈の指輪)	대지	STR+5, 바람+8, 대지-3
눈의 오브(雪のオーブ)	물	INT+5, 불꽃+8, 물-3
엘더 사인(エルダーサイン)	신성, 마비	INT+6, 신성-4, 암흑+10
드림 크라운(ドリームクラウン)	신성	INT+4, 신성+8, 암흑-3
대천사의 깃털(大天使の羽根)	신성	INT+12, 신성-5, 암흑+15
천사의 브로치(天使のブローチ)	신성	물리+1, 암흑+2
로자리오(ロザリオ)	신성	INT+3, 암흑+2
벨 오브 썬더(ベルオブサンダー)	바람	INT+3, 바람-3, 대지+8
낙인의 반지(烙印の指輪)	암흑	STR-6, INT+13, 신성+8, 암흑-6
사자의 반지(死者の指輪)	암흑	INT+6, 신성-4, 암흑+10

알아두면 좋은 내용

솔저의 성장 법칙

3인 1조로 전투에 참가하는 솔저에게도 경험치가 존재한다. 이 경험치는 유니트 내의 솔저 전원이 함께 공유하게 되며, 이것이 50이 되면, 전투 회수가 많은 솔저가 성장한다. 경험치는 전투에서 승리한 시점에만 쌓이며, 전투에서 살아 남은 솔저의 수만큼 경험치가 쌓이게 된다. 예를 들면 하나의 유니트에 3캐릭터의 솔저가 있고, 모두 살아 있는(즉, 9명이 살아있게 됨) 상태에서 승리하면, 3×3으로 9의 경험치를 얻는다. 또 용약의 훈장을 가지고 있다면 2배의 경험치를 얻게 되어, 3×3×2로 18의 경험치를 얻게 된다. 따라서 유니트 내에 솔저의 숫자가 많으면 많을 수록 승격은 쉬워진다.

엘름 패트라 입수법

엘름 패트라는 처음의 PC 메이크에서 주인공의 속성에 따라 얻게 된다. 주인공 속성 이외의 것은 트레이닝에서 5의 배수로 싸울 때마다 주인공 유니트로 트레이닝을 하여 승리하면 얻을 수 있다. 장소는 지경 마이리자(地境マイリージャ)와 이타카 산역(イタカ山域), 큐즈(ギュールズ)에서 가능하다. 이 때에는 상급 드래곤이 반드시 나오므로 조심하자.

어니히레이션

알바(アルバ) 지역에 있는 와차(ワーツァ)의 가게에서 팔고 있다. 가격은 경과일수에 따라 30000G-60000G로 변한다. 되도록 빨리 구입할 것. 파페스(パーフェス) 지방의 손드리오(ソンドリオ) 동쪽에도 묻혀진 보물로 떨어져 있다.

메테오 스트라이크

중앙로 다다넬스(中央路ダーダネルス)를 클리어한 후, 15일 밤에 중앙로 다다넬스의 멜피(メルフィ)로 간다. 15일 오후 5-9시 사이에 갈 것. 50000G에 팔고 있다.

화이트뮤트

동토 아젠트(凍土アージェント)의 카라라(カラーラ) 동쪽에 묻혀진 보물로 떨어져 있다.

템페스트

바지리카(バジリカ)의 크레모나(クレモナ) 동북쪽에 묻혀진 보물로 떨어져 있다.

PC 메이킹

PC 메이킹이란 「오우거 배틀 64」를 처음으로 실행할 때, 컴퓨터가 질문하는 내용의 답변으로 캐릭터 만드는 작업을 말한다. 질문에 대한 다음의 답변으로 동료들의 다양한 직업을 얻을 수 있다. 오디른의 6가지 질문에 따라서 다양한 아이템과 유니트, 마그나스의 스테이터스가 결정된다. 다음은 유니트의 리더를 결정하는 방법이다.



▲ 답변에 따라 다양한 직업을 얻는다

질문에 대한 답변

타입	질문 1	질문 2	질문 3	질문 4	질문 5	질문 6
A	情熱	静寂	純潔	自由	繁栄	流転
B	鋭気	希望	武勇	博愛	争乱	流転
C	憎悪	希望	犠牲	博愛	変革	名誉
D	情熱	欲望	純潔	自由	繁栄	流転
E	賢才	潔白	肉体	博愛	平和	名誉
F	鋭気	束縛	純潔	自由	繁栄	流転

타입으로 얻어지는 리더

A	나이트, 드래곤테이머, 펜서, 버서커
B	소서레스, 돌마스터, 화랑크스, 소서레스
C	위저드, 드래곤테이머, 소서레스, 펜서
D	크레릭, 아쳐, 비스트테이머, 소서레스
E	비스트테이머, 발키리, 크레릭, 윗치
F	소서레스, 아쳐, 발키리, 비스트테이머



▲ 기나긴 여정을 떠나는 주인공들

프롤로그 고개를 숙이고, 무겁게 걸어가는 사람들…

남부장군 고데스라스 : 신참 여러분!! 우리 남부군에, 잘 왔어. 알고 있겠지만, 남부지역은 국내에서도 가장 황량한 장소야. 여기에 중앙 사관학교를 졸업한 자가 있다고 하던데… 뭘 하고 싶어서 이런 장소에 왔는지 난 도저히 모르겠군. 여기라면 적당히 즐길 수 있다고 생각한 것인가? 그렇다면 그런 녀석은 빨리 사라지는 게 좋아. 특별하게 취급하지는 않을 테니, 여기는 실력으로 말하는 곳이다! 이것만 기억해 둬. 이상, 말하고 싶은 건 이것뿐이다. 그러면 빨리 연습에 참가

하라. 아리오슈. … 뒤를 맡기겠다.

기사 아리오슈 : 연습을 시작하기 전에, 먼저 부대 편성을 이행한다. 다음에 호명하는 자가 부대장 후보다. 모나임, 마그나스, 디오메데스, 미누탈… 레이아, 알렉스. …너희들은 광장에서 대기하고 있어라. 순서대로 담당 사관과의 면담이 있을 것이다. 일각이라도 빨리 전력이 될 것을 기대하고 있겠다. 이상! 질문은 받지 않는다. …알겠나? … 알았다면, 빨리 움직여!


▲ 지원자들을 살피는 고데스라스 장군


▲ 편성을 하라고 하는데…

백발의 노인 : … 들어오시오.

마그나스 : 마그나스 · 가란트라고 합니다.

백발의 노인 :흠, 왔나… 네가 마그나스인가… 음, 역시.

마그나스 : ……??

군사 휴고 : 나는 너의 교육계… 휴고 · 미러(ヒューゴー・ミラー)라고 한다. 중앙의 명문, 왕립 이슈카 사관 학교… 게다가 상급 사관 과정을 졸업했군. 우등생이라도 첫 출전에는 불안한가 보지? 걱정하지 말아. 내가 여러 가지를 알려 주지. …곧 익숙해 질 거야. 이제 됐어. 나가 봐. … 다음은 연습을 한다. 준비를 마친 다음 테니 평원(テニー平原)으로 가. 모두 모이면 시작할 거니까.

마그나스 : 이렇게 간단해도 괜찮습니까?

군사 휴고 : 나이를 먹으면, 얼굴만 봐도 여러 가지를 알 수 있지. 힘으로는 젊은이들을 이길 수 없지만, 그 대신, 우리들에게는 지혜와 경험이 있으니까. 게다가… 너 만큼은 전부터 알고 있었으니… 어라. 다음 녀석이 왔군. 나가 봐. 너는 연습 준비를 하고 있어라. … 알겠지?

남부군 신병 : 디오메데스 · 랑(ディオメデス・ラング)이라고 합니다!

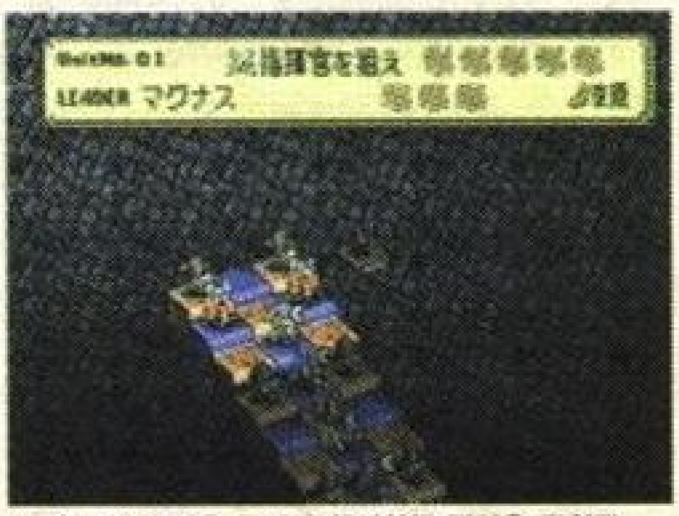
군사 휴고 : 네가 디오메데스인가. …… 음.

디오메데스 : 뭐지. 당신은!? 은퇴가 가까운 할아버지가 왜…. …설마… 당신이 상관이야!?


▲ 군사 휴고와의 첫 만남


▲ 라이벌(?) 디오메데스


▲ 첫 전투를 향하여…


▲ 휴고의 조언을 들어서 확실하게 편성을 마치자

제1화
-남부 변경-
테니 평원(テニー平原)

전략 회의

마그나스 : 마그나스 · 가란트, 들어왔습니다.

디오메데스 : 디오메데스 · 랑, 들어왔습니다!

군사 휴고 : 오, 두 사람이 함께 왔나…. 빠르군. 벌써 준비를 마쳤나, 디오메데스?

디오메데스 : 왜 나에게만 물어 보는 거지! … 제길! 지금부터, 날 디오라고 불러 줘. 그게 더 잘 어울리니까. 너두야! '디오메데스♥'라고 부르기만 해봐라!

휴고 : 알겠다. 그렇게 흥분하지 말라고. 그럼 빠르긴 하지만 연습을 겸해서 서쪽의 채굴장으로 향하라고. 최근 테오드릭스 채굴장에서는 마수에 의한 피해가 대단해. … 산적들의 짓일지도 몰라. 지역 사람들은 매우 곤란해하고 있어. 거기에서 너희들은 스스로의 힘으로 마수, 산적을 퇴치시켜 봐. 둘 다 이 지도를 봐. 우선 아군 본거지의 위치를 가르쳐 주지. 여기 '제미오(ゼミオ)'가 본거지야. 본거지란, 아군의 부대를 파견, 퇴각과 편성을 이행하기 위한 중요한 장소지. 왜냐하면, 이곳을 잃게 되면 패배하기 때문이지. 여기에서 거점의 표시에 대해 서명하겠다. 점멸하는 ○과 □포인트가 거점이야. 거점이란 도시와 마을을 뜻하지. 거점에서의 주거는 상처와 피로를 풀어주는 효과가 있어. 청색 거점이 아군의, 적색 거점은 적군의 지배하에 있는 것을 뜻한다. 녹색 거점은 어느 쪽에도 속하지 않은 중립 거점이야. 또, 청색 □는 아군의 본거지를, 적색 □는 적군의 본거지, 목표 지점을 표시하지. 이 두 지역만은 반드시 기억해야 해. 거점의 설명은 이 정도로 해두지. … 본론으로 들어가서, 이번 연습의 목표 지점인 '테오드릭스 채굴장'은 남서쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있어. 여기에 도착할 것을 생각해서 진군해야돼. 간단하지? 아까도 말했지만, 이 부근에는 마수와 산적이 출몰하지. 첫 부대 행동이야. 동료가 쓰러지지 않도록 주변 상황에 주의를 기울여 행동해야 할 거야. 이후에도 이처럼 작전에 대해 설명하겠지만, 불필요하다고 생각되면 생략할 수도 있어. '스타트 버튼'을 누르면 작전 설명은 끝나. …이상으로 작전 설명을 종료하지.


▲ 채굴장으로 가보라고 한다



▲ 첫 전장(戰場)의 지도

휴고 : 마그나스. … 네가 지휘를 맡아 봐. 할 수 있지? 그럼 연습 개시다. 밖에서 기다리고 있어.

디오 : 어이, 기다려! … 왜 그렇지! 그렇게 중대한 일을, 아무런 테스트도 없이 결정하는 거야!

휴고 : 나 나름대로 테스트는 했어. 게다가 이것은 임시일 뿐이야. 그렇게 덤빌 필요는 없어. … 알겠니?

디오 : 왜 네가 지휘관이 된 거지! … 할 말이 있어, 잠깐 따라와.

마그나스와 디오는 어디론가 간다.

디오 : 그래, 나와 승부를 하는 거야. … 네가 강한 녀석이라면 상관하지 않겠어. 하지만 나보다 약한 녀석이 지휘관이라면 납득할 수 없어!! 내가 말한 뜻을 알겠지? … 나와 승부하는 거야!

마그나스의 대답에 따라 분기가 나타난다. 2번을 선택할 것.

1.알겠다	2.거절하지

마그나스 : … 거절하지. 특별히 어느 쪽이 위라도 상관없잖아. 나는 네가 지휘관이라도 상관없어.

디오 : 뭐야, 그 태도는! 자신이 우수하다고 말하는 거야? 내가 남부 민족의 피를 이어 받아서 바보로 보는 거야!

마그나스 : … 미안, 그런 뜻이 아니었어.

휴고 : 진정해, 디오!! 너는 무엇이 마음에 들지 않는 거지? 이것으로 네 인생이 결정되는 것은 아니잖아?

디오 : 그러니까!

휴고 : 적당히 해두라고! 자신이 부족한 것… 그것이 무엇인지 너도 알 시기가 온다.

디오 : ……

휴고 : 지금은 조용히 내 지시를 따라. 너희들의 실력은 내가 확실히 판단한다. 너희들은 그 멋진 실력으로 마수를 퇴치하고 와. 그러면 모두가 인정해 줄 거야.

디오 : (…제길, 우리들이 잡역부인가…)

휴고 : 자, 여러 말 말고 빨리 나가 봐.



▲ 겨우 디오는 진정되지만…

승리조건	적 본거지(테오드릭스)의 제압
패배조건	아군 본거지(제미오)의 제압, 마그나스의 사망

적에게 접근하면

수수께끼의 마법사 : …나, 남부군이!? 너무 빠르군.

수수께끼의 전사 : 당황하지 마! 이 정도의 오차는 문제없어. 그것보다 계획을 실행한다. 괜찮을까, 여기에서 멈추게 되면! 모든 것이 헛수고가 된다. 변할 것은 없어. 알겠어!? 모든 것은 우리들의 미래를 위해서야! 여기는 나에게 맡겨! 가능한 시간을 벌 테니까!

수수께끼의 마법사 : 자, 와라! 권력자의 개들! 우리들을, … 방해하지 마!

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
제미오(ゼミオ)	232	76	
물즈크(ムルズク)	289	50	
자드(ジャド)	427	52	상점
브카난(ブカナン)	116	50	
호(ホー)	167	45	마녀의 관
포들(ポードル)	248	71	
테오드릭스(テオドリクス)	50	50	
빌니누코니(ビルニヌコニ)	212	50	

■자드 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
반다나	20	라운드 실드	20
아이언 헬름	30	레저 아머	60
쇼트 소드	20	체인 메일	120
쇼트 보우	30		

*다음 아이템은 모든 상점에서 다 팔기 때문에, 2번째 상점부터는 생략한다

아이템명	가격	아이템명	가격
큐어 리프	10	천사의 과실	200
큐어 시드	50	리바이브 스톤	500
큐어 팩	120	퀵 게이트	150
파워 후르츠	80		

●●● 포들 (미션 클리어 후)

귀족 여성 : 남편의 일은… 도시에서 자란 내가, 이런 시골에서 살아야 하다니… 하지만 이런 시골에도 좋은 곳이 하나 정도는 있지요. 다다넬스(ダーダネルス)에서 팔고 있는 실크의 생지. 그 상급의 생지를 사용하여 테니 평원의 빌니누코니 사람이 만든 드레스의 아름다움은 왕도에서도 대단한 평가를 받지요. 당신도 싸움만 하지 말고 한 번 가보는 게 어때요? 실크의 생지는 매월 15일에 판매된다고 내 딸이 말했어요.

전략

길고 긴 프롤로그를 지나 드디어 전투에 들어간다. 첫 전투 전에 중요한 점은 여섯 개의 질문을 통해서 어떤 동료를 얻었나 하는 점인데, 필자의 경우 E타입의 동료를 얻었다. 프리스트와 위치는 보조 마법이 강력한 마법 계열의 캐릭터로 키우면 키울수록 그 효과가 뚜렷하기 때문이다. 맵에 들어가면 디오의 군대도 조정할 수 있기 때문에, 총 6 유니트가 참가한다. 적은 서쪽에 몰려 있기 때문에 본진은 서쪽으로 가고, 1~2개의 유니트는 동쪽으로 이동하여 마을을 해방하는데 중점을 두자.



BOSS ●●●●●●●
십대의 스타비로

스타비로는 와이암만을 데리고 있기 때문에 매우 간단한 상대이다. 공격력은 강하지만 직접 공격을 하지 않기 때문에 여러 유니트로 공격하면 쉽게 처리할 수 있다. 전열에 방어력이 강한 캐릭터를 놓고 배틀 커맨드로 지휘관만 노리자.

스타비로 : 그대는 벌써 여기까지 왔는가… 아직 끝나지 않았어! 여기에서 물러나는 것은… 절대 질 수 없어!

아군 : 당신들이 마수를 조종한 것인가? 무엇이 목적이지! … 무슨 짓을 꾸미고 있는 거야!?

스타비로 : 너희에게 말해서 무슨 이득이 있지? 뭐가 가능한데? 우리들에 대해서 생각해 본 적도 없겠지? … 우리들의 목적 말이지? … 자유 … 그렇다. 자유다. 자유를 얻고 싶어. 그것이 우리들의 목적이다. 단지 그것 뿐이야!! … 간다!!



▲ 제 1화의 보스 스타비로

스타비로를 물리치면

마그나스 : 너희들의 목적은 무엇이지?

스타비로 : ……

디오 : 돌아가자, 마그나스! 왕자가 습격당하고 있어!

스타비로 : 쿠쿠쿳 …… 아하하하하!

마그나스 : 왜 웃고 있지? 뭐가 우스운 거야!

스타비로 : '뭐가' 라니…? 얼간이 같은 너희들이 우스워서 그렇지.

디오 : 뭐라고!

스타비로 : 얼간이들에게 가르쳐주지. 우리들은 '미끼'였어! 진정한 목적은…, 혁명이다! 왕가, 귀족 모두를 말살시켜서, 이 나라에 혁명을 일으키는 거야! 혼란을 일으켜서 남부군을 손에 넣는 것이 우리들의 역할… 귀족들의 신병이 올 줄은 계산 밖이었지만… 이젠 늦었어, 늦었다구!! 어슬렁어슬렁 관찰하러 온 유밀 왕자 일행을 습격하여 혁명의 봉연을 피우는 거지! 쿠쿠쿳

디오 : 기다려, 마그나스! 어디로 가는 거야!?

마그나스 : …이대로, 왕자를 구출하러 간다.

디오 : 우리들만으로? 그건 헛수고야. 유밀 왕자는 어디에 있지? 적의 규모는? 자세한 정보는 아무 것도 없어. 도대체 어떻게 하겠다는 거야, 응? 마그나스씨! 게다가! 본대에는 어떻게 알릴 거야?

휴고 : 침착해, 디오메데스. 지금부터 본대로 향한다 하더라도 늦게 될 거야. 대충 규모를 짐작하건데, 적은 그다지 많지는 않을 거야. 가장 가깝게 있는 우리가 왕자 구출을 위해 가야만 해. 근처에서 연습중인 부대도 이쪽을 향해 오고 있어. 마그나스, 네가 이대로 지휘를 맡아서, 왕자 구출을 위해 떠나라. 가능하면 네가 구출해. …그게 좋을 거야.

디오 : ???

휴고 : 본대의 보고는 내가 하지. …그 전에 현지로 가자. 이 상황으로는 쓸만한 작전을 세울 수 없겠지만 조언 정도는 할 수 있지.



▲ 그에게 무슨 꿍꿍이속이 있는 것일까



▲ 왕자를 구출하러 가려는 마그나스

제 2화
-화중-
보름스 채굴장
(ヴォルムス 採掘場)

전략회의

휴고 : 자세한 정보는 얻지 못했지만, 지형을 근거로 생각해 봤어. 곧 설명하겠다. … 뒤에 있는 지도를 봐. 그럼 설명을 시작한다. 이번에는 북쪽에 위치한 '교시의 땅 스아킨(スアキン)'을 본거지로 행동하게 된다. 작전의 목적은 유밀 왕자의 구출이지만, 현시점으로는 유밀 왕자가 어디에 잡혀 있는지 전혀 알 수 없어. 우선 도로를 통해 부대를 남하시켜서, 적 거점을 모조리 해방시켜서, 정보를 얻는 수밖에 없어. 나로서는 여기까지가 한계다. … 미안. 그럼 나는 아카성으로 가지. 잘 부탁해, 마그나스.



▲ 제 2화의 작전을 설명하는 휴고

승리 조건	유밀 왕자의 구출, 적 본거지(보름스 채굴장)의 제압
패배 조건	아군 본거지(스아킨)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
스아킨(スアキン)	268	63	
세날(セナル)	65	30	마녀의 관
벨베라(ベルベラ)	101	62	
데세(デセ)	251	48	상점
이시로(イシロ)	310	43	
엘드렛트(エルドレット)	148	55	
제이라(ゼイラ)	245	58	상점
보름스 채굴장 (ヴォルムス採掘場)	50	44	

■데세 상점

아이템명	가격
아이언 헬름	30
철퇴	40
쇼트 소드	20
아이언 크로	170
라운드 실드	20
누더기 옷	10
닌자 가브	50
체인 메일	120

■제이라 상점

아이템명	가격
반다나	20
쇼트 보우	30
레저 윕	60
힐트 햄머	110

공업의 땅 이시로에 들어서면

반란 분자 1 : … 아직 안 온 건가? 빨리 하지 않으면 녀석들이 온다구.

반란 분자 2 : 우리들의 행동은 군에게 알려질 거야. 이 부근에는 왕자의 호위밖에 없어. 우리들이 더 빠르다고.

반란 분자 1 : 하지만 척후병이 돌아오지 않는 건 무슨 일이지?

반란 분자 2 : 그것은 지금 조사하고 있어. 그것보다 자신의 임무를 잊지 말라고. 우리들이 저 3명을 넘겨주지 못한다면, 모든 것은 물거품으로 돌아가.

반란 분자 1 : 와… 왔다…

반란 분자 2 : 응?

반란 분자 1 : 남부군이다!! 남부군 녀석들이 왔어!!



▲ 뭘 모르고 있는 반란분자들

이시로를 해방시키면 유밀 왕자를 발견할 수 있다. 단 군사 휴고가 말했던 대로 마그나스가 가서 해방시키면 더 좋은 일이 생긴다.

중앙군의 기사 : 뭘 그렇게 보고 있어! 어서 끈을 풀어!! 왕자, 부상은 없습니까?

왕자 유밀 : 괜찮아요, 질, 레이드도 괜찮습니까?

중앙기사 레이드 : 제길! 열 받는군!! 좀더 일찍 올 수 없었어! 정말 남부 녀석들은… 어쨌든 도움이 됐다. 보답을 할 테니 소속을 말해봐.

마그나스 : 남부군 사관 후보생 마그나스입니다. 소속은… 아직 결정되지 않았습니다.

왕자 유밀 : 마… 마그나스? 당신은……

중앙기사 레이드 : 그래, 소속이 결정되지 않았다고? 넌 신참인가!?

마그나스 : …네.

중앙기사 레이드 : 어이 어이 어이, 구출하러 온 것은 너희들 뿐이야? 남부군은 도대체 무엇을 하고 있는 거야? 좋아, 너희에게 기회를 주지. …반란 분자 모두를 처리하고 와. 녀석들을 모두 죽여!!

마그나스 : 그렇게까지 할 필요가 있습니까?

레이드 : 시끄러워, 할 필요가 있어. 우리들에게 거역하는 하급 민족은 이 나라를 붕괴시키는 구실이 되지. 국민의 생활을 위협하고, 쓸데없는 전쟁을 일으킨다. …이것이 혼란의 원인이 되는 거야. 사랑하는 국가와 국민과, 그리고 이것 모두를 지키기 위해서는 어떻게 해야 되지? 반란의 싹을 제거해야 돼. 그것이 가장 좋은 거야. 괴롭겠지만 멈추면 안되겠지?

마그나스 : ……

레이드 : 알겠지, 모두 죽여버려!! 어이! 어디로 가려고? 지금 말했지? 반란 분자는 모두 죽이겠다고… 쳇.

왕자 유밀 : … 무슨 짓을.

중앙기사 질 : 자, 왕자, 우리들도 가죠.



▲ 왕자를 직접 구하는 마그나스



▲ 레이드는 성격이 꽤 다혈질이다

전략

게임이 시작되면 아군 본거지를 지킬 유니트는 빼고, 남쪽에 있는 나셀을 향해 전군을 진격시키자. 이곳을 본거지로 만든 다음 유니트를 각 지역으로 분산시켜서 유밀이 잡혀있는 장소를 찾자. 나셀을 확보하면 곧 데세에서 적이 아군 본거지인 스아킨을 향해 진격하기 때문에 본거지 방어에도 신경 써야 한다. 공업의 땅인 이시로를 해방시켜서 잡혀 있던 유밀을 발견하면 보름스 채굴장에서 보스 유니트가 나타난다. 또한 승리 조건도 변화한다. 이 때 아군 유니트가 보름스 채굴장에 거주하고 있다면 다시 제압을 당하게 된다. 그러니 보름스 채굴장의 해방은 유밀을 구출한 다음 행하는 것이 중요하다.

BOSS
간인 쿼드 [奸人 クァド]

쿼드의 유니트 중 조심해야 할 것은 전열에 있는 헬 하운드이다. 공격 회수가 3회나 되며 공격력도 높다. 이런 유니트에게는 뒤에서 부딪혀서 적의 전열을 바꾸는 방법이 효과적이다. 그러면 헬하운드는 후열로 놓이게 되며, 공격 회수도 1회로 낮아진다. 게다가 쿼드도 후열로 바뀌니 적의 공격력은 극단적으로 저하된다.

아군 : 쓸데없이 목숨을 뺏고 싶지는 않다. 저항을 멈추고, 투항하라!
간인 쿼드 : 흥, 목숨이 어떻다는 거야! 우리들에게는 위협도 되지 않아! 이 목숨은 혁명에게 바친 것. 너희들에게는 빼앗길 수 없어. … 빼앗길 수 없다고!! 계급이 없는 사회를, 모두가 행복해지는 세계를 얻어 볼 거야!! 우리들의 생각을, 우리들의 분노를 받아라!

쿼드를 이기면

간인 쿼드 : … 왜 목숨을 끊지 않지?
마그나스 : 나 같은 말단 상대에게 목숨을 잃어서 어떻게 하려고? 말했었지? 쓸데없이 목숨을 빼앗고 싶지 않다고. 살아만 있다면…
간인 쿼드 : 흥! 마음대로 입을 놀리는군. 무정하지만 내 운명은 다한 거야. 왜 왕자님을 습격했냐 하면…
마그나스 : ……
왕자 유밀 : 당신들 덕분에 일이 잘 해결되었습니다. 고마워요. …마그나스…라고 했죠. 당신은 그 마그나…
중앙기사 레이드 : 어이 어이 어이, 도대체 누가 살아서 데려오라고 했지?
마그나스 : … 이런 행동에는 나름대로의 이유가 있습니다. 그들의 이야기를 듣는 것도, 국가를 위해 도움이 된다고 생각됩니다만.
레이드 : 시끄러워! 그런 이야기, 듣고 싶지 않아! 이 '하급민'이 생각하는 것은 자신과 '지금' 뿐이야. 「괴로운 일에서 도망치고 싶어」, 「이 생활을 어떻게든 하고 싶어」. …오직 이것을 바랄 뿐이지. 앞날과 국가의 일을 전혀 생각하지 않고, 자신만을 불행하다고 생각하는 녀석들의 이야기는 들을 필요도 없어!
간인 쿼드 : 믿을 수 없는 말이야! 자신들의 일만을 생각하고, 우리들에게서 모든 것을 빼앗은 것은 누구지? 바로 너희들이야! 로디스 교국의 비호 아래, 상급민을 자칭하는 너희들이란 말이다! 국민을 바보로 알고, 자신의 욕망에 몸을 맡기며 사는, 짐승 같은 너희들이란 말이다!!
레이드 : …우리가 짐승이라고? 우리들은, 국가의 번영과 평화를 위해서 이 목숨을 맡겼어. 상급민도 의무를 다하고 그 보수를 받는 것이야!
왕자 유밀 : 그만둬, 레이드!
레이드 : 왜 그만두라고 하는 겁니까! 이 녀석은 우리들을, 왕자, 당신을 죽이려고 했단 말입니다! 오직 자신을 위해서!
질 : 왕자, 이것도 시찰의 하나입니다. 얌전히 보고 계십시오.
왕자 유밀 : … 무슨 짓을… 하려는 거지? 레이드!
마그나스 : 유밀 왕자는 그만두라고 말씀하셨습니다만…
레이드 : 흥, 위세가 좋군. …왕자는 너무 얌전해서 탈이야. 왕가의 피를 이어받으면 세상 돌아가는 일을 알 수 없어. 좋은 기회겠지? 우리 '상급민'을 거역하는 자를 어떻게 처벌하는지 확실하게 보여줄 수 있으니까.
마그나스 : 장난하지마! 큿!
왕자 유밀 : 마그나스!!
레이드 : 유감이지만, 이것으로 끝이야. 위대한 개척왕의 피를 이어받은 왕자에게 칼을 빼들다니, 각오는 단단히 했겠지?
간인 쿼드 : 로디스의 개가 되기에는 너무 멋진 활동이다.
레이드 : …괜찮은 각오군.
왕자 유밀 : 그만둬!
이국의 기사 : 당신은 정말 기사인가?
레이드 : 뭐지 너는!! …누구냐!
이국의 기사 : 아니면 이 나라의 기사는 모두, 사람을 잡아먹는 귀신인가?
수수께끼의 소녀 : 자, 이쪽으로.
질 : 이 녀석들! 뭐지, 너는…? 방해하지 마!!
수수께끼의 전사 : 사라딘!
사라딘 : 섬광을 조종하여, 우리, 이 자를 봉한다…
레이드 : … 이 녀석들, 장난을 치다니!
왕자 유밀 : …아무 것도 할 수 없었어. 나는 아무 것도 할 수 없었어…
마그나스 : …유밀…



▲ 반란군의 이야기도 들어보라고 권유하는 마그나스



▲ 갑자기 기사가 나타나 레이드를 방해한다

제 1장 뒤로 물러서는 일은 용서되지 않는다. 영문도 모르는 채로…

남부장군 고데스라스 : …들어와.
마그나스 : 마그나스·가란트, 지금 들어왔습니다.
고데스라스 : 음… 반란 분자들의 활동이 활발하게 된 사실은 알고 있겠지? 녀석들의 전력은 문제가 되지 않지만, 각지에서 동시에 행동을 일으키기 시작한 것이 문제다. 지금 궁지에 몰린 반란 조직이 하나로 통합되고 있다는 증거를 갖고 있어. 그러니 다발적으로 일어나는 반란 행동과 반란 분자 모두를 일거에 쓸어버릴 목적으로 부대를 재편성한다. …너의 사관학교 성적, 한달 동안의 연습, 실전, 모든 것을 살펴보았다. 어느 것을 봐도 보통의 사관 후보생이라고는 생각할 수 없었어. 어떤 목적으로 남부 지방에 왔는지 모르지만, 너의 실력을 시험해 본 거라 생각해. 너를 남부군 사관에 임명한다. 현재의 소속 부대, 군사를 그대로 너에게 준다. …그것이 너의 기사단이다. 빨리 크레넬 협곡으로 가서 튜아하를 거점으로 활동하

는 반란 분자를 쓸어버려!

마그나스 : 제가 말입니까?

고데스라스 : 그래. 하지만 아직 너를 인정한 건 아니야! 우리의 관할 내에서 유일 왕자가 습격당했다는 오명을 벗기 위해서는… 너 같은 신병의 힘이라도 필요한 것 뿐이야. 다시 말하지만 난 너의 의견과 동의 따위는 원지 않아. 알겠지? 이것은 명령이다! 너는 조용히 지시에 따르면 돼. 군자금도 준비했어. 빨리 부대를 정비하고 임무에 참가해라. …알겠나?

마그나스 : …네.

고데스라스 : 두 번 다시 녀석들에게 도움을 주어선 안돼… 너 한 사람의 힘으로 될 일이 아니야. 사심을 버리고 자신의 부대, 이 국가 전체만을 생각해.


▲ 드디어 사관에 임명되는 마그나스

제 3화
-유격 지령-
크레넬 협곡
(クレネル峡谷)

전략회의

수수께끼의 소녀 : 여기에 마그나스라는 사람이 있다고 했는데, …당신은 아니군. 그쪽이지? 당신이 그 사람이죠?

마그나스 : …당신은?

레이아 : 오늘부터 당신의 부대로 배속된 사람이죠. 이름은 레이아… 레이아·실비스. 부하들도 잘 부탁해요.

군사 휴고 : 네가 소문의 실비스군… 조심해, 마그나스. 이 아가씨, 귀여운 얼굴을 하고는 있지만 상당한 악동이라고 하더군.

디오 : 누가 귀여운 얼굴을 하고 있다는 거야.

레이아 : …얼빠진 녀석. 능력이란게 얼굴에 표시되는 건가?

디오 : 뭐라고!

레이아 : 해볼래!!

휴고 : 적당히 하지 그래… 그런데 마그나스, 이 부대에도 이름을 붙이는게 어때? 오늘부터 남부의 정식 기사단이 되었잖아. 그것에 상응하는 이름을 붙여야겠지? (초기치는 창천기사단(蒼天騎士團)) 창천기사단… 꽤 좋은 이름이군. 그 이름이 걸 맞는 움직임을 보여야 돼. 자, 이제 설명을 시작하지. 이번에는 남동쪽에 위치한 발데라(バルデラ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표지점은 본거지에서 북서쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에 있는 튜아하(トュアハ)지. 이 마을을 제압하여 반란분자의 손에서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야. 진로는 2개의 루트를 생각해 볼 수 있어. 모바에(モバーエ)를 경유하는 루트와, 교역의 도시 키파(キファ)를 경유하는 루트지. 정찰부대의 보고에 의하면 적은 이 양쪽 루트로 부대를 보내는 것 같아. 이쪽도 그것에 대항하여 부대를 2개로 나누어 적의 양부대를 각개 격파하는 것이 좋을 거야. 적부대의 각개 격파가 성공하면 다음은 간단하지. 2개로 나눈 부대를 튜아하로 집결시켜서 단번에 쳐들어가는 거야. …이것이 가장 좋겠지. …그럼 가볼까.



▲ 귀여운 얼굴의 레이아



▲ 두패로 나누어 진격해야 한다

승리조건	적 본거지(튜아하)의 제압
패배조건	아군 본거지(발데라)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
칼트노(カルトノ)	172	42	
브레임(ブーレム)	293	22	마녀의 관
모바에(モバーエ)	193	44	
키파(キファ)	154	28	상점
발데라(バルデラ)	108	84	
튜아하(トュアハ)	4	50	

키파 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
시프레의 지팡이	20	법의	50
라이트 메이스	30	마도사의 옷	80
속성 마도서	100	아뮬렛	40
로브	30	로자리오	50

전략

적 본거지로 진격하기 위해서는 가운데에 있는 강을 건너야 한다. 다리는 2개의 루트에 모두 놓여 있으므로 전력을 나누어서 진격해야 한다. 아군의 유니트를 비슷한 전력으로 나누어서 왼쪽 키파로는 얼라이먼트가 낮은 유니트를, 오른쪽 모바는 얼라이먼트가 중간인 유니트를 보내자. 이는 도시의 해방에 관계가 있으므로 평소에 유니트별 얼라이먼트를 파악하고 있어야 수월하다. 아군이 키파와 모바를 해방시키면 적은 2개의 루트를 통해서 남하한다. 이때에는 움직이지 말고 마을에서 처리하자. 모두 물리쳤으면 다음 도시인 브렘과 칼노트를 해방시키자. 특히 브렘의 경우 모럴이 매우 낮기 때문에 해방 유니트 선정에 주의해야 한다. 각 마을을 모두 해방시켰으면 마지막으로 보스인 에페미네트를 향해 전군을 이끌고 튜아하로 가자.


▲ 브렘은 모럴이 낮다

BOSS
나기의 에페미네트
(エフェミネット)

에페미네트의 유니트 구성은 모범적으로 구성되어 있다. 전열은 방어력이 우수한 파이터와 후열에는 밤키리 및 아마조네스로 구성되어 있다. 즉 정면으로 승부하면 아군도 어느 정도 피해를 감수해야 된다는 말이다. 이를 피하기 위해서 전 시나리오에서도 사용했던, '뒤에서 접촉하기'를 사용해보자. 보스인 에페미네트가 전열 가운데에 위치하기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다.

브렘(ブレム)에 있는 마도사와 전투시

미도사 : 항상 힘으로 해결할 수 있다고 생각하나! 이 정도로는 안되지! 우리들과 함께 일어선 동지를 위해서라도 말이야!

에페미네트와 전투에 들어가면

나기의 에페미네트 : 우리들의 기념일에 어서 오세요. 남부군 사람들이군요? 이번에 우리들은 프레드릭님의 지휘하에 각지의 동지, 반란군, 해방군과 함께… 이 국가를 좋은 방향으로 이끌기 위해, '파라티누스 혁명군'을 결성하였죠.

마그나스 : 혁명군이라고?

에페미네트 : 그래요. 왕족, 귀족, 상급민만이 기분 좋게 살고 있는 사회는 이제 끝입니다. …다음

은 우리들 차례예요.

마그나스 : 그래서 전쟁을 일으켰는가? 관계없는 사람들을 끌어들이는 것인가? 좀더 평화적인 방법은 없는가?

에페미네트 : 모든 것은 혁명을 위해서입니다. 다소의 희생은 어쩔 수 없죠. 게다가 관계없는 사람이 어디에 있죠? 모두 못 본 척, 모르는 척 하고 있을 뿐이에요. 서두가 길었군요. 그럼 당신들의 목을 받아 볼까요?



▲ 뒤로 돌아간 다음 진격하자

에페미네트를 물리치면

나가의 에페미네트 : 당신들은 …매우 솔직한, 깨끗한 눈을 갖고 있군요… 조심하세요…

군사 휴고 : 마그나스, 다음 지시야. …2개의 지시가 도착했어. 하나는 북서쪽에 위치한 마이리자로 이동하여 서쪽으로 가는 유밀 왕자의 호위… 다른 하나는 이대로 남쪽으로 진행하여 제노비아 국경 지역에 모습을 드러낸 혁명군을 처리하는 것. 모두 우리가 담당해야 돼. 어쨌든 성을 떠나서 행동할 수 있는 건 우리뿐이니까. …응? 왜 그래, 마그나스?

마그나스 : 혁명군의 결성은 국가에 대한 불만이 원인이겠지? 그들의 불만은… 그 정도로 하급민의 분노는 큰 것인가? 우리들의 목숨을 노릴 정도로…?

휴고 : 그렇겠지. … 틀림없이. 현 상황에 만족하는 자가 적은 것은 알고 있었지만, 이같은 행동이 일어날 줄은 예상하지 못했어.

마그나스 : ……

제 4화
-가야만 하는 길-
지경 마이리쟈
(地境マイリージャ)

전략 회의

군사 휴고 : …이봐! 뭘 그렇게 생각하고 있어. 지금부터 설명에 들어간다. …괜찮아!? 이번 임무는 서부로 향하는 유밀 왕자 일행의 호위다. 왕족을 적으로 하는 혁명군이 이 기회를 놓칠 리가 없어서, 서쪽의 성을 점거하고 있다. …그래서 혁명군의 제거, 점거된 성을 되찾는 일까지가 우리의 임무가 된다. 그럼 이쪽을 봐. 이번에는 동쪽에 위치한 황성 단크월트(ダンクワルト)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 서쪽을 향해 약 1일 반 정도의 거리에 있는 불군드(ブルグンド)성이다. 유밀 왕자의 부대를 호위하면서 이 성을 제압, 서쪽으로 진로를 확보하는 것이 이번 작전의 목적이다. 또 왕자의 부대가 본격적으로 행동하는 것은 작전 개시 후, 얼마 안 있었어야. 그것도 참고하여 진군하기 바란다. 동서로 넓은 이 지역은 목표 지점에 도착하기까지 장시간을 요해. 피로에 의한 능력 저하는 사전에 방지할 것. 적의 정보도 들어와 있다. 적의 수는 많지만 통제는 잘 되지 않는 것 같아. … 그렇다고 해서 방심은 금물이야. 목적 달성까지는 결코 집중력을 놓쳐선 안돼. 장기전이 될수록 부상으로 쓰러지는 사람이 많아져. …희생은 가능한 줄일 수 있도록 해. 어때, 마그나스? 왕자에게 인사라도 하러 갈까?

마그나스 : 호위임무라면 우리가 먼저 나가게 되지… 시간이 없어. 무사히 임무를 완수한 다음 해도 괜찮아.



휴고 : 유밀 왕자는 널 보고 싶어하던데… 할 수 없지. 그럼 출발하자. 나는 밖에서 기다리지.

디오 : 마그나스, 어이, 기다려! 너는 도대체 누구지? 그 왕자와 어떤 관계야?

마그나스 : …… 그냥 어릴 적 친구야.

디오 : 그냥 어릴 적 친구라고…? 어이 기다려, 마그나스!



▲ 유밀 왕자와 마그나스는 서로 알고 있었다



▲ 서쪽 성을 점령하는 것이 목적

승리조건	적군 본거지(불군드)의 제압
패배조건	아군 본거지(단크월트)의 제압, 대그나스의 사망, 유밀의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
엘고레아(エルゴレア)	334	49	
타지(ター)	24	47	
토블크(トゥブルク)	205	31	
훈토아(フントゥア)	288	77	
레호보스(レホボス)	257	69	
이도프(イドフ)	229	41	
하라이브(ハライブ)	396	50	
불군드(ブルグンド)	4	49	
단크월트(ダンクワルト)	3	19	

엘고레아

교역의 도시 엘고레아를 해방시키면

소년 : 당신, 남부군이지? 아까 싸움에서 봤어! 멋진데~, 강해~. …나도 데려가면 안될까? 부탁해! 나도 당신처럼 강하게 되고 싶어.

마그나스 : …너는?

트로아 : 엘고레아의 트로아야. 부탁해.

마그나스 :

1.어쩔 수 없지 2.안돼

트로아 : 고마워. 분명 도움이 될 거야.



▲ 아군에 힘이 되어 주는 트로아

트로아(지휘관)로 엘고레아에 들어가면

트로아 : 앗, 엄마!

트로아의 어머니 : 트로아, 괜찮아? 걱정 많이 했다.

트로아 : 언제나 아이 취급해~ 나도 어른이라구요!?

어머니 : 그래? 하지만 엄마 걱정이야. 그래, 이거 들고 가렴. 이것은 신목으로 만들어진 방패… 신의 힘이 들어가 있는 방패야. 아버지가 널 위해서 만들어 주셨어. 소중하게 사용해. 다 사용했으면 깨끗이 닦고, 다른 곳의 물은 조심해서 먹어. 그리고…, 그리고….

트로아 : 정말~ 엄마! (영목의 방패를 얻는다)

■엘고레아 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	프란시스카	130
레저 햇	40	발더 소드	150
아메트	120	카이트 실드	70
그레이트 보우	90	프레이트 아머	230

전략

게스트 유니트인 유밀 왕자의 부대는 매

우 강력한 블랙 나이트가 버티고 있기 때문에 그다지 걱정할 필요는 없다. 그의 부대는 독자적으로 적 본거지를 향해 진행하는데, 문제는 그가 도착하기 전에 다른 거점을 모두 해방시켜야 한다는 점이다. 부대 하나를 단크웰트 밑에 있는 이도프로 보낸 다음 공업 도시 하라이브를 해방시키자. 나머지 부대는 중앙 루트를 통해서 적 거점을 향해 진격하자.

BOSS

뇌동의 존타크

전열에 헬하운드, 그리폰이 있고, 후열에 위저드가 있다. 역시 뒤에서 공격하면 이들의 공격력을 낮추고 공격회수도 줄일 수 있다. 3화에서 사용한 방법을 그대로 적용하자. 배틀 커맨드인 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'를 사용하면 더욱 빨리 처리할 수 있다.

보스 존타크와 접촉하면

뇌동의 존타크 : *우리들의 땅으로 들어오다니, 어리석은 왕자! 국가의 미래를 위해, 혁명을 위해, 그리고 많은 백성을 위해, 여기에서 죽어라!*

왕자 유밀 : *왜, 힘으로 해결하려 하지? 좀 더 평화적인 방법이….*

존타크 : *뭐가 평화적인 방법이야!! 힘으로 억압한 것이 누구야! 너희들이 사용한 것을 평화적이라고 말할 수 있을까?*

유밀 : *모두 우리가… 우리가 나쁘다고 말하는 건가?*

존타크 : *당신은 아무 것도 몰라. 왕과 귀족의 역할은 뭐지? 자신밖에 모르는 녀석들이 '상급'이라고 말하는 거야? …귀하신 몸이라고 말하는 거야!?*



▲ 대립은 더욱 깊어만 간다

존타크를 처리하면

왕자 유밀 : *많은 도움을 받았어, 마그나스.*

마그나스 : *무사해서 다행입니다, 왕자…*

유밀 : *이제… 옛날처럼 대해주지 않는군…*

마그나스 : *……*

유밀 : *왜… 남부군에 지원했지… 네 능력이면 곧 중앙 사관이 될 수 있을 텐데. … 그런데 왜… 사관 과정을 끝냈으면서 돌아오지 않은 건 왜 그래? …왜!?*

마그나스 : *좀 더 세계를 알고 싶었어. … 내 실력을 알고 싶었어. 중앙에서 사는 건 싫어. 자신을 구속하는 환경이 싫었어. …그것뿐입니다.*

유밀 : *마그나스… 나와 함께 가지 않을래?*

마그나스 : *그것은 어떤 의미입니까?*

유밀 : *나는… 이 국가의 실태, 민심, 모든 것을 알고 싶었어. 나에게는 어렵겠지만 아버지와 형은 우수한 통치자라고 생각하고 있으니까. 이런 가혹한 짓을 하고 있었다고는 생각 못했어. 나와 중앙의 인간이 이렇게 증오의 대상이 되다니, 몰랐었어… 나는 힘이 필요해! 이 국가를 바꿀 수 있는 힘이… 마그나스, 내 힘이 되어 줘.*

마그나스 : *왕자… 당신은 무엇을 할 수 있습니까?*

유밀 : *마그나스…?*

마그나스 : *그 때… 채굴장에서 뭘 할 수 있었나요? 유밀, 우리들이 뭘 할 수 있지? 우리들은 아무것도… 아무 것도 할 수 없어… 무엇이 올바르고, 무엇이 틀렸을까… 유밀, 나는 이제… 너의 생각이 옳은지 모르겠어.*

유밀 : *…아무 것도 할 수 없을 지도 몰라… 틀렸을 지도 몰라. 지금 나에게는 무리일지도 몰라. 하지만 나는 이 국가를 바꿀 거야! 국가를 세계를 바꿔 볼 거야! 국적(國賊)이라고 불려도… 아니 육친과 싸우더라도 상관없어! 이 나라를… 이 세계에 살고 있는 모든 사람들을 행복하게 만들거야!! 내 옆에 있어줘. 그 때가 온다면… 나의… 나만의 기사가 되어줘….*

마그나스 : *…유밀…*



▲ 자신의 이상을 밝히는 왕자 유밀

제 5화
-질문하는 자-
제노비아 국경
(ゼノビア國境)

전략 회의

군사 휴고 : *이것이 이번 작전이다. 잘 들어 둬. 이번에는 북쪽에 위치한 '에사웨라(エサウェラ) 마을'을 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 남쪽을 향해 약 1일 정도의 거리에 있는 크레넬(クレネル) 협곡이다. 여기를 제압하고 반란분자에게서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야. 목표 지점을 향하는 루트는 2개. 본거지에서 남하하는 루트와, 서쪽으로 우회하여 목표지점으로 돌아가는 루트지. 남하하는 루트는 최단거리로 목표 지점에 도달할 수 있지만, 거점이 적어서 휴식을 취하기 어렵다는 단점이 있어. 서쪽으로 우회하는 루트는 멀리 돌아가지만, 거점이 많아서 비교적 수월하게 진행할 수 있지. 적도 같은 루트를 통해서 부대를 파견하지. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 그다지 적극적으로 공격하지 않는 것 같다는군. 어느 루트로 들어가도 단번에 진격할 수 있을 정도라는데, 뭔가 술수가 있을 지도 몰라… 선택에 어려움이 있군. 아, 그리고 혁명군의 움직임이 이상해.*

마그나스 : *이상하다고? 어떤 의미지?*

휴고 : *음, 목적이 무엇인지 모르겠지만, 많은 하급민을 이끌고 남쪽을 향해 진행하고 있어. …특별히 싸움을 일으키지 않고 말이야.*

마그나스 : *오직 남쪽을 향하고 있다는 건가? 도대체 뭐가 목적이지?*

휴고 : *혁명군이 외적의 침입에 준비할 필요가 있다고 생각하는 것인지… 어쨌든 크게 신경 쓸 일은 아니야.*



▲ 부대를 2개로 나누어 진격할 것

승리조건	적 본거지(크레넬)의 제압
패배조건	아군 본거지(에사웨라)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
라그아토(ラグーアト)	68	45	
뎀비드로(デムビドロ)	34	69	
일(イール)	210	52	
케르안(ケルーアン)	256	12	
에사웨라(エサウェラ)	137	47	상점
카류아(カリュア)	178	50	마녀의 관
크레넬(クレネル)	14	50	

에사웨라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
본 헬름	50	바스타드 소드	180
짐 햇	50	속성마도서	100
레이피어	30	크로스 아머	20
할트 햄머	110		

전략

아군 본거지에서 남하하는 부대와 서쪽에 있는 카류아를 경유하여 적 본거지를 향

해 본대를 나누어 보내야 한다. 그리고 오른쪽에 있는 케르안은 모럴이 매우 낮기 때문에 얼라이먼트가 낮은 부대를 보내서 해방시켜야 한다. 반대로 왼쪽에 있는 도시는 모럴이 높기 때문에 이 곳에는 높은 부대를 보내야 할 것이다. 적들은 공격에 그다지 흥미가 없는 듯 도망치기 바쁘다.

BOSS • • • • • • •

데보네아

데보네아의 클래스는 제네럴로 전투력이 높다. 그는 중앙에 위치하고 있어서 직접 공격이 가능하니 그를 집중 공격하자. 옛 명성과는 달리 강해 보이지는 않는다. 역시 뒤에서 접촉하면 소서러스와 나이트의 공격력을 낮출 수 있다.

데보네아와 접촉하면

질풍의 데보네아 : 창천기사단인가… 소문은 잘 들었다. 너희들과 싸우고 싶진 않지만… 여기를 지나가게 할 수는 없어. 내 상대를 해 줄 건가?


▲ 기사단에 호감을 갖고 있는 듯…

데보네아를 이기면

질풍의 데보네아 : 강하군. 너희들은… 나만으로는 상대할 수 없겠어.

천공의 길버드 : 데보네아!! 여기는 됐어. 퇴각하자고!

데보네아 : 목적도 달성한 것 같군… 이 부근에서 헤어지자고.

마그나스 : 장난치지마! 아직 승부는 나지 않았어!!

길버드 : 승부? 그런 것을 할 필요는 없어! 혁명을 일으키는 자, 모두가 싸움을 바라는 것은 아니야. 이 국가에 변화를 추구하고 있을 뿐이야. …알겠어? 우리의 목적은 싸움을 바라지 않는 사람들을 제노비아로 옮기는 거야. 너와 싸운 것은 목적 달성을 위해서지. 목적만 달성할 수 있다면, 승부 따위는 할 필요가 없어. …그럼.

마그나스 : 그냥 시간을 벌기 위해서였나!?

젊은 남성의 목소리 : 찾고 있는 건 우리들인가?

마그나스 : !! 당신들의 목적은 무엇이지? 이 국가를 어떻게 하려는 거야?

용자 데스틴 : 그것은, 너의 본심인가…? 너야말로 어떻게 하려는 거지? 하급민으로 차별하는 사람들을 이대로 놔둘 거야?

성모 아이샤 : 놔두면 안되는 거였어요… 당신도, 이 나라 사람들도.

요술사 사라딘 : 우리들은 수개월에 걸쳐, 이 국가의 상황을 봐 왔다. 하급민으로 취급받는 사람들 뿐만이 아니야. 귀족, 상급민 사람들도 로디스 지배의 실태를…

마그나스 : …!? 그래! 로디스와 전투를 시작하려는 것이었군! 목적은 그것인가?

길버드 : ……

마그나스 : 너희들은 매우 위협적이다. 이 미치기 시작한 세계를 봐! 너희들의 그 힘이 사람들을 미치게 만들고 있어. 모두가 너희들에게 기대하는… 이 국가도 희망은 있어. 그러니까… 혁명인가… 혁명이 성공하면 혁명군은 어떻게 되지?

사라딘 : 적당히 해! 보름스 채굴장에서 무엇을 봤지? 그들이 가축처럼 죽어도 당연하다고 생각하는 거야? 바보 같은 녀석!

마그나스 : 알고 있어… 이대로는 어쩔 수 없어. 하지만 장난으로 전장을 확대시키고, 하급민을 위해서 싸우는 혁명군의 방법은 틀린 거야!

사라딘 : 본래, 사람의 목숨이란 분신과 계급에 관계없이 귀중한 것. 사람의 목숨을 경솔하게 취급하는 이 나라의 존재는 어딘가 틀렸어. 혁명군의 목적은 그 틀린 것을 바로 잡는 것. 하급민을 위해 나라를 세우겠다는 것은 아니야. '혁명'이라는 미명 아래 많은 사람들이 모이고 있다. 변화를 추구하는 마음은 같지만 일부 사람들의 행동은 너무 지나쳐서 우리도 곤란해하고 있어. 너도 괴로워하고 있군… 네가 가야할 길은 너만이 볼 수 있어.



▲ 2화에서 등장했던 비밀 집단원들



▲ 혁명에 대해서 격렬하게 이야기를 나눈다

전령병 : 여기에 계셨습니까? …마그나스씨입니까? 고데스라스 장군에게서 전언입니다.

마그나스 : 장군에게서 전언이?

전령병 : 네. 빨리 아카성으로 귀환하라는 것입니다.

휴고 : 성으로 귀환…? 무슨 일로?

전령병 : 자세한 것은 모르지만, 다음 임무에 대한 설명이 있을 거라고 들었습니다.

아카성으로 가면 화면이 전환된다.

마그나스 : 실례하겠습니다.

고데스라스 : 왔는가, 마그나스.

레이드 : 그때의 젊은이군. …멋있어 졌는데.

고데스라스 : 알고 있겠지만 혁명군이 세력을 확장하고 있다. 잡은 반란 분자에 의하면 보름스 채굴장 주변에서 재 제압을 기획하고 있다는 정보다. 병력의 이동도 확인했다. 혁명군의 지도자, 프레드릭도 그쪽으로 향하고 있는 것 같아… 머지않아 행동을 시작하겠지. …하지만 자세한 날짜는 몰라. 그래서, 이번에는 중앙의 협력을 받아서 너석들의 준비가 끝나기 전에… 보름스를 강습, 제압! 지도자 프레드릭을 생포하여 이 혼란을 막는 것이다. 하지만 참가 전대의 준비에는 어느 정도 시간이 필요해. 그래서 신인이면서도 많은 전과를 올린 너의 부대를 먼저 보낸다. 재빨리 현지로 가서 혁명군의 행동을 저지하라!

마그나스 : 그런 중요한 임무를…

레이드 : 걱정하지마. 다음에는 그 배 이상의 부대가 달려갈 거니까. 너는 혁명군을 혼란시켜서 그 행동을 방해하면 돼. 그 뒤는 걱정하지 않아도 되니까. 그사이에 녀석들의 주력도 오겠지. 그 녀석은 내가 맡는다.

고데스라스 : 제노비아 사람도 보낼 거라고 생각돼. 기대하겠다, 마그나스.

레이드 : 혁명군 병사를 생포할 필요는 없어. 젊은이. 흠. 너는 녀석을 어떻게 이용하려는 거지? 녀석의 전적을 자신의 출세를 위해 이용하려는 거야?

고데스라스 : 나, 나는 녀석이 적임자라고 생각된 거 뿐이야. 무슨 근거로…

레이드 : 훗, 상관없어. 저 녀석은 네 밑에 있을 녀석이 아니야. 그 눈을 봤어? 부친을 그대로 닮았더군! 녀석은 위험해. 방심하지 말라고.


▲ 마그나스를 봉으로 아는 고데스라스

제 6화
—혁명군— 보름스 채굴장
(ヴォルムス 採掘場)

전략 회의

군사 휴고 : 혁명군이 일제히 봉기했다는 사실은 알고 있겠지?

마그나스 : 왜 지금, 그러한 행동을 하는 거지?

휴고 : 비전투원인 제노비아 망명이 성공하였고, 유

밀 왕자의 재 습격 실패… 혁명군 내의 기강과 남부군 병사의 반란도 큰 원인이었어. 장군에게서 어떻게 해서든 프레드릭을 잡아오라는 지시를 받았다. 자신들의 판단 미스를 어떻게 해보려는 것이지. … 정말 사람을 쓸 줄 몰라. 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 여기 '데세'를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북동쪽에 있는 '뷰란'이야. 이곳을 제압하는 것이 이번 작전의 목적이지. 진군 루트 도중에 스아킨 부근에는 상당수의 적부대가 확인되고 있어. 아마도 대규모의 전투가 일어날 거야. …각오하라고. 또 본거지 남동쪽에 위치한 보름스 채굴장에도 적부대가 있다. 남동 방면을 담당하는 부대에게도 전투가 가능한 편성이 필요할 거야.

마그나스 : 혁명군의 지도자는… 프레드릭은 도대체 어떤 인물이지?

휴고 : 나도 잘은 모르지만, 소문에 의하면 전투보다는 정치에 깊은 관심을 갖고 있는 자. …이상주의자라고 알려져 있지. 일부의 동료들은 공상가, 비현실적인 지도자라고 하며 비판도 많은 모양이야. 걱정돼, 마그나스?

마그나스 : ……



▲ 북쪽으로는 2개의 루트로 나누어서 진격하자



▲ 남쪽으로도 도시를 해방하며 전투가 가능한 유니트를 파견해야 한다

승리조건	적 본거지(뷰란)의 제압
패배조건	아군 본거지(데세)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
카에지(カエシ)	150	66	
스아킨(スアキン)	268	63	
세날(セナル)	65	40	마녀의 관
벨베라(ベルベラ)	101	62	
데세(デセ)	251	48	상점
이시로(イシロ)	310	43	
엘드레트(エルドレット)	148	55	
보름즈 채굴장(ヴォルムス)	50	44	
제이라(ゼイラ)	245	58	상점
뷰란(ビュラン)	12	61	

■데세 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	반다나	20
금투구(ハーフヘルム)	40	쇼트 보우	30
쇼트 소드	20	레저 윕	60
아이언 크로	170	할트 햄머	110
라운드 실드	20		
누더기 옷(ぼろぼろの服)	10		
닌자 가브(ニンジャガーブ)	50		
체인 메일	120		

전략

적전력은 남쪽보다는 북쪽에 집중되어 있으며, 남쪽에는 적의 증원 유니트가 대기하고 있을 뿐이다. 아군이 남하하지 않는 한 남쪽에서 적은 침공하지 않는다. 작전 개시 후, 조금 지나면 적의 비행 유니트가 침공해 온다. 아군의 주력 부대는 세날로 보내자.



▲ 북쪽에서 등장하는 비행부대는 매우 강력

BOSS

누란의 바르나

바르나를 포함한 전열의 파랑크스의 방어력이 높기 때문에 정면에서는 높은 데미지를 줄 수 없다. 하지만 배후에서 전투를 해도 적 전체의 공격력은 낮아지지만, 간접 공격이 가능한 캐릭터가 아니라면 바르나를 처리할 수 없다. 마법 공격이 뛰어난 부대로 공격하자. 만약 직접 공격력이 뛰어나다면 정면에서 부딪히자.



▲ 프레드릭의 등장

보스와 만나면

침착한 분위기의 남자 : 남부군인가…?

아군 : 당신이 혁명군의 지도자…?

누란의 바르나 : 뭘하고 계십니까, 프레드릭님! 위험합니다! 피하십시오. 여기는 우리가 맡겠습니다. 여기는 지나갈 수 없어!



▲ 강력한 바르나의 부대



▲ 사로잡힌 프레드릭

명성의 프레드릭 : 왜 당신이 걱정하지? …당신은 임무를 완수하지 않았나?

마그나스 : 나는 내가 싫다. …이 세계가 싫어졌어. 모두가… 그냥 싫어졌어… 어떻게 하면 좋은지 모른채, 주변의 변화를 바라고 있어… 내일밖에 생각하지 않았어. 다른 일에 눈을 돌리지 못했어. …흐름에 몸을 맡기고 있었지. 지금, 당신이 눈앞에 있는 것… 이것이 내 의사대로 된 것인가. …모르겠어.

프레드릭 : 자신의 생각대로 살아가는 것은 매우 어려운 일이야. 그리고 그것이 옳다고 단정지을 수도 없어. 흐름에 몸을 맡기는 것도 살아가는 방법 중 하나지.

디오 : 어이, 왔어!

고데스라스 : 아, 아하하하! 멋지군! 멋져, 마그나스 잘 해주었어.

레이드 : 너희들의 혁명은 이제 끝이야. 마지막으로 할 말은?

프레드릭 : 내 목숨이 여기서 다해도, 곧 내 유지를 이어갈 자가 나타날 거야. 상급민인 당신들에게는 이해할 수 없겠지만, 내 목숨 정도로 혁명의 불을 끌 수 없어. 이 국가가 올바른 길을 걷지 않는 한, 자유를 원하는 백성의 싸움은 영원히 계속될 거야.

레이드 : 뭐가 혁명이야! 우리들을 바보로 만들지 마! 마그나스, 네가 최후의 일격을 가해라. 못하겠나, 마그나스? 내 명령이 들리지 않는 거야? 역시 너에게도 같은 피가… 아버지처럼 반역자의 피가 흐르고 있나 보지?

마그나스 : 뭐라고!

레이드 : 틀린가, 마그나스? 너는 안키세스의 아들이지? 무서워, 무서워. 나까지 죽일 모양이야. 유밀 왕자에게도 주의를 줘야지.

마그나스 : 당신!!
고데스라스 : 진정해, 마그나스!! 너도 아버지처럼 오명을 쓸 거야? 마그나스, 이 녀석을 죽여. 그러면 이 전쟁은 끝나. 이것이 마지막이다. …네가 처리해라, 알겠지?

1.나는 할 수 없어 2.……

마그나스 :
레이드 : 뭐라고? 역시 할 수 없는 건가? 어쩔 수 없지. 내가 직접 손을 쓰지. …각오하라고.
마그나스 : 기다려! …내가 하지.
레이드 : 호… 하겠다고.
디오 : 아하하하하! 재미있군. 결정했다! 마그나스, 너를 따르겠어!
마그나스 : 디오…
디오 : 빨리 도망쳐, 여기는 내가 맡지.



▲ 결국 고데스라스를 구하게 된다

레이드 : 너희들!
도망친 후 프레드릭과의 대화
프레드릭 : 마그나스라고 했나, 네 덕분에 살았어.
마그나스 : 아니…
프레드릭 : 하지만, 괜찮아? 군, 아니 국가에게 쫓기는 몸이 될텐데.
마그나스 : 나도 잘 모르겠어요. 하지만, 후회하지는 않아요.
수수께끼의 목소리 : 후회하지 말라고, 마그나스.
마그나스 : ! 디오!! 무사했군.
디오 : 멋대로 죽이지마!
휴고 : 수명이 10년은 짧아지겠어.
마그나스 : 휴고, 레이아! …어떻게 여기에?
레이아 : 무슨 말이야! 마그나스를 계속 따라왔는데. 당신은 우리의 지휘관이야. 지휘관.
휴고 : 레이아의 말대로 모두 마음으로 따르기로 했어. 네가 책임을 느낄 필요는 없어.
마그나스 : 미안, 멋대로 행동해서.
디오 : 어이 어이 어이, 지금 할아버지가 말했지? 책임을 느낄 필요는 없다고. …듣지 못했어? 이것은 내가 선택한 길이야!
마그나스 : 프레드릭씨, 우리를 혁명군에 넣어 주지 않겠습니까? 모두를 위해서 뭔가 하고 싶습니다. 뭐라도 하겠습니다.
프레드릭 : 혁명군은 참가를 지원하는 자의 과거를 묻지 않아. 로디스 교국으로부터 독립을 원하는 자라면 참가는 자유야. 이 남부에서는 아직 많은 사람들이 군의 지배하에 놓여 있어. 그 사람들을 구하기 위해서라도 우리는 한사람이라도 많은



▲ 혁명군에 가담하는 마그나스

제 7화
—여행—
군타 (グンター)

동료가 필요해, 환영한다, 마그나스
전략 회의

군사 휴고 : 그럼, 혁명군으로써 첫 번째 임무가…
마그나스 : 그런데, 휴고, 우리는 역시 신용을 받지 못하고 있는 것인가?
휴고 : 그런 일은 있을 수 없어. 너무 지나치게 생각해서 그래.
마그나스 : 하지만, 부여된 임무는 우리들만으로 유격 임무라니… 승패를 알 수 없는 임무따위는 신용 받지 못하고 있다는 증거잖아.
휴고 : 서두르지마, 마그나스. 간단하게 생각해 봐. 그렇게 간단하게 신용을 얻을 수 있겠어? …먼저 이번 작전을 들어. 이번에는 북서쪽에 위치한 교역의 땅 탈크와(タルクワ)를 본거지로 행동하는 거야. 목표지점은 본거지에서 남동쪽에 위치했고, 약 1일 정도의 거리에 있는 단타(ダンター) 채굴장이지. 이 채굴장을 제압하고 남부군의 지배에서 해방시키는 것이 이번 작전의 목적이야. 그럼, 진군 루트는… 본거지 주변의 거점에 대해서는 문제없어. 문제가 되는 것은 목표 지점인 단타 채굴장 주변의 복잡한 지형이야. 이 지형을 이용하여 적부대는 기다리고 있을 거라는 예상을 해봐. 힘에 의지한 진군은 시간을 헛되이 소비할 뿐이야. 여기는 산악지형에 익숙한 부대로 편성하여 목표지점으로 공격하는 것이… 또 남서쪽으로 크게 돌아서 채굴장으로 가는 것도 좋은 방법이지. 그리고, 우리에게는 또 하나의 목적이 있어. 어떤 인물의… 혁명군의 힘이 되어줄 남자를 구출하는 거야.
마그나스 : 어떤 인물?
휴고 : 아스나벨·비랄… 이전에 '파라티누스의 맹장'이라고 불리던 남자지.
마그나스 : 알고 있는 사람이야?
휴고 : 어때 마그나스, 우리가 혁명군에 가담하고 나서 신용을 얻을 수 있는 좋은 기회지? 이것을 기회로 다음에는 큰 작전에도 참가할 수 있을 거야. 혁명군의 전사로 말이야.
마그나스 : 휴고, 당신은 도대체 누구지? 그렇게 많은 것을 알고 있는 것이지?
휴고 : 모두 우연이지, 단지 너에 관해서는 예외지만. 네 아버지, 안키세스와는 함께 싸웠던 동료였으니까.
마그나스 : 아버지라고!? 그럼 당신도 중앙군…
휴고 : 음. …안키세스가 유일 왕자의 신변을 경호했던 것, 너와 유일 왕자가 친구였던 것, 그리고…



▲ 복병이 숨어 있을 거라는 휴고

승리조건	적 본거지(단타)의 제압
패배조건	아군 본거지(타르와크)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
탈크와(タルクワ)	263	39	상점
모사카(モサカ)	203	73	
부그니(ブーグーニ)	85	47	마녀의 관
킨지아(キンジア)	159	69	
군타 채굴장(グンター)	16	52	
케이즈(ケーズ)	45	57	
인에켈(インエケル)	281	31	

탈크와 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
반다나	20	발더 소드	150
아이언 헬름	30	라운드 실드	20
레저 햇	40	레저 아머	60
숏 소드	20	체인 메일	120
숏 보우	30	하드 레저	150
그레이트 보우	90		

어떤 사건의 진상도 알고 있지, 어서 나가자.
케이즈

농업의 땅 케이즈를 해방시키면 한 명의 소녀가 걸어온다. 그녀가 아스나벨의 딸 카트레다이다. 마그나스가 혁명군에 들어 온 것을 알고 있던 카트레다는 아버지의 구출을 도와주겠다고 하며 동료가 되어 준다. 물론 아스나벨을 구출한 뒤에도 계속 동료가 되어 준다.
소녀 : 혁명군입니까? 부탁입니다… 어떻게 해서

든 아스나벨을 도와주세요!

아군 : 단테의 지도자, 아스나벨 말인가?

소녀 : 당신들이 오기 전에… 혁명군과의 접촉이 알려져서, 반란 주도자로 잡혀갔어요. 부탁입니다. 아스나벨을…

아군 : 걱정하지 마. 그러기 위해 여기 온 거니까.

소녀 : 그럼, 나도 함께 가죠. 그래도 상관없죠?

1.상관없지만	2.너무 위험해

아군 : 상관없지만… 왜 네가 거기까지?

카트레다 : 나는 카트레다 · 비탈. 아스나벨은 내 아버지입니다.



▲ 아스나벨을 도와달라는 소녀

인에젤

아스나벨을 동료로 만들기 위해서는 공업의 땅 인에젤로 가기 전에 카트레다와 만날 필요가 있다. 이 상태에서 맵을 클리어하면 딸인 카트레다는 보답으로 마그나스의 동료가 되어 주며, 아스나벨 또한 동료로 만들 수 있다.

전략

이 맵의 포인트는 적 거점인 겐타 채굴장 부근이다. 주변이 바위로 둘러 쌓여 있으며, 적의 전력이 집중되어 있는 곳이다. 또 적은 지형에 적응된 산악 타입이 많기 때문에 아군 유니트는 정면 이외에서 접촉하는 경우도 많다. 먼저 킨지아로 아군의 주전력을 보내서 적의 유격을 막은 다음 천천히 보스인 마키시를 잡으러 가자. 그리고 왼쪽의 모사카는 모럴 수치가 높기 때문에 해방 유니트에 신경을 써야 한다. 또한 모사카 남쪽에 있는 케이즈에는 반드시 들러 카트레다와 아스나벨을 동료로 만들자.


▲ 험악한 지형으로 둘러 쌓인 단타 채굴장

BOSS

옥장 마키시

버서커인 마키시는 공격력은 높지만 마법 공격에 약점이 있다. 역시 후방으로 접근하여 적의 배치를 역전시킨 다음 후열로 변한 마키시를 집중 공격하자. 아군 유니트는 마법 캐릭터로 구성된 부대로 보내면 쉽게 처리할 수 있다. 반대로 직접 공격력이 높은 헬하운드 부대는 정면으로 접근하여 공격하면 처리할 수 있을 것이다.



▲ 아군의 공격력이 높다면 전열에 있는 마키시를 처리할 수 있다

보스인 마키시를 만나면

옥장 마키시 : 흠, 너희들이 그 배신자인 창천기사단인가? 내 앞에 나타나다니!! 너희들의 목은 내가 갖지!

마키시를 물리치면

마키시 : 내가… 진거야…? 바, 바보같이… 내가 너희 따위에게… 지다니…

스테이지 클리어후

카트레다 : 아버지!

마그나스 : 괜찮습니까? 이제 안전합니다.

카트레다 : 아버지를 도와주셔서 정말 감사합니다.

맹장 아스나벨 : 당신이 마그나스인가. … 바보같은 짓을 했군. 정직한 그 눈, 아버지를 그대로 닮았군.

마그나스 : 나를… 아버지를 알고 있습니까?

아스나벨 : 옛 이야기다. 그것보다 내 딸이 당신들에게 신세를 졌더군. 여기도 이제 괜찮겠지… 어때, 나도 네 부대에 참가하고 싶은데?

마그나스 :

1.정말 부탁합니다	2.고맙긴 하지만…

정말 부탁드립니다. 아스나벨씨.

아스나벨 : 좋아, 결정했다!! 나는 너와 함께 행동하기로.



▲ 동료가 되는 아스나벨

제 8화
-어두운 파동-
중앙로 다다넬스
(中央路 ダーダネルス)

수수께끼의 기사 : 오랜만이군… 고데스라즈.

고데스라스 : 아, 볼드윈님. 오랜만입니다. 이런 곳까지 오시다니, 특별한 용무라도?

볼드윈 : 남부는… 황폐하게 변했군.

고데스라스 : …저, 처분때문에 오신겁니까?

볼드윈 : 아니, 내가 여기에 온 것은 그것 때문이 아니야. 하지만 이 상태로는 심사관도 가만히 있지 않을 걸. 개인적으로, 이번 사건은 당신 책임이 아니라고는 할 수 없어. 빨리 반란을 진정 시켜서 명예를 되찾는 방법은 있긴 한데… 어때, 한번 해볼까?

고데스라스 : …그, …그것은?

볼드윈 : 당신에게 힘이 되어 줄 물건이다. …위험은 따르지만.



▲ 앞으로 주인공을 두고두고 괴롭힐 볼드윈

전략 회의

마그나스 : …실례합니다.

용자 데스틴 : 오랜만이군… 마그나스라고 했지?

마그나스 : …앗… 당신은!

데스틴 : 아군이 되어 만난 것은 처음이군… 나는 데스틴 · 파로다. 잘 부탁해.

마그나스 : 저야말로 잘 부탁드립니다. …저, 먼저의 일은 실례했었습니다.

데스틴 : …?

마그나스 : 혁명군의 진의도 이해하지 않고, 폭언을 했었습니다.

데스틴 : 뭐야, 그런 일인가. 신경 쓰지마. 넌 지금 여기에 있어. 자신의 의사로 여기에 있는 거야. …그것으로 충분하다.

마그나스 : 고맙습니다.

데스틴 : 자, 이번에는 전투에 대한 이야기다. 당신들을 여기에 오라고 한건 이유가 있어. 현재, 중앙에서 왼군이 남부성을 향해 이동중이다. 왼군은 반드시 여기를 지나가야 해. 그러니 당신들은 이 지역을 해방시켜서 적의 침공에 대비해 줘. 우리 부대는 당신들의 움직임에 맞춰서 남부성으로 진행을 개시하겠다.

마그나스 : 알겠습니다. 여기는 맡겨 주십시오.

데스틴 : 부탁한다, 마그나스.

군사 휴고 : 그럼 구체적인 작전 내용을 설명하겠습니다. 이번에는 서쪽에 위치한 로메라(ロメラ)를 본거지로 행동하게 됩니다. 목표는 본거지에서 동쪽을 향해 약 하루 반 정도의 거리에 있는 아케스테스(アケステース). 이 마을을 제압하는 것이 이번 작전의 목적입니다. 진군 루트는, 동쪽으로 진행하여 중앙의 산맥을 지나가는 루트와, 일단 북상하여 멜피(メルフィ)를 해방시키고 길을 따라서 동쪽으로 진행하는 루트가 있습니다. …아직 확인되지는 않았지만 우리들의 움직임을 확인한 남부군이 병사를 파견했다는 보고도 들어왔습니다. 혁명의 행방은 우리들의 움직임에 달려 있습니다.



▲ 용자 데스틴과의 만남

승리조건	적본거지(아케스테스)의 제압
패배조건	아군 본거지(로메라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
멜피(メルフィ)	97	61	
갈가이오(ガルガイオ)	288	20	마녀의 관
반가스(バンガス)	190	46	
로메라(ロメラ)	120	75	상점
란바레네(ランバレネ)	91	78	
아디그라트(アディグラト)	169	10	
아케스테스(アケステース)	161	69	
다다넬스(ダーダネルス)	102	71	

■로메라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
깃털 장식	60	리치 실드	180
스펜더 스피어	150	브레스트 프레이트	180
라운드 실드	20	프레이트 메일	210



▲ 멜피에는 비밀 상점이 있다는데…

전략

맵이 넓고 적의 수도 많기 때문에 1장에서 가장 어려운 곳이다. 특히 이 맵에서 등장하는 오우거는 공격력이 높고, 전열에 배치될 경우 공격 회수가 3회나 된다. 오우거가 있는 유니트와 싸울 경우는 전열에 방어력이 높은 캐릭터를 배치하고, 회복을 해주는 클레릭도 반드시 넣어 두자. 아군의 주력부대는 반가스로 보내서 적 유니트를 처리한 다음 보스에게 쳐들어가고, 2유니트 정도씩 멜피와 아디그라트로 보내 각 마을을 해방시키자.


▲ 강력한 오우거의 등장

> **BOSS**
> **유연기사 아리오슈**
> 레벨이 20이나 되는 오우거가 있어서 매우 까다롭다. 아리오슈에게는 마법으로 처리하는 것이 좋다. 한번 싸운 다음 퇴각하면 아리오슈는 그 부대를 뒤쫓아오므로, 뒤에서 대기하고 있던 다른 부대가 본거지를 점령하면 보스를 쓰러뜨리지 않고도 맵을 클리어 할 수 있다.

아리오슈와 접촉하면

아군 : 당신이 통솔하고 있는 것은 무엇이지! 저 험악한 생물은… 그 괴물은 뭐야!? 혁명군을 쓰러뜨리기 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는군!

유연기사 아리오슈 : 너… 너희들이, 혁명군이 없다면… 이런 것은… !

아리오슈를 물리치면

마그나스 : 어이, 저것은 뭐지!? 저 괴물은 뭐냐고!

아리오슈 : 자… 장군이…

데스틴 : 그만둬, 마그나스.

마그나스 : 하지만, 저것은…?

데스틴 : 저 괴물이 오우거인지 아닌지는 모르겠어. 하지만… 저 독특한 느낌, 어두운 정신 파동은 전에도 느낀 적이 있지.

마그나스 : 어두운… 정신파동…?

데스틴 : 저것은 암흑도에 빠진 자, 마계의 주인… 너희들은 무슨 짓을 한 거지?

아리오슈 : …장군은 과실을… 마계의 과실을 먹은 자를… 산재물로 바쳤다. 그것을 마계의 주인이… 산재물로 바쳐진 자의 망령을 대가로, 오우거가 나타난 것이다…

마그나스 : …마계? …오우거!? 이런 상황에 무슨 짓을… 오우거 따위는 그냥 신화일 뿐이야.

제 9화
-남부 독립-
알바 지역(アルバ地域)

전략 회의

휴고 : 중앙군은 다다넬스에서 전멸했고 남부군이 반란을 일으켰어.

마그나스 : 남부군은…, 장군은 중앙의 지시로 쫓고 있던 것이 아니었나?

휴고 : 고데스리스 장군이 그 괴물을 이용한 이유는 모르겠지만… 그처럼 괴물을 사용했다는 것이 알려지면 이단, 사교 숭배국으로 낙인될 수도 있으니까, 남부군 전부를 잘라버려서, 중앙은 관계가 없다는 사실을 강조하고… 이런 얘기겠지?

마그나스 : …버린 것인가…

휴고 : 다른 부대는 그 괴물이 일으킨 혼란을 수습하고 있어. 데스틴님을 포함한 대부분이 각지로 흩어져 있지. 그럼 설명을 시작한다. 이번에는 남쪽에 위치한 '아라다(アラーダ)'를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽으로 반나절 정도 걸리는 남부성 아카(アッカ). 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 진군 루트는 목표지점 아카성… 하지만 성 앞에는 상당수의 적 부대가 배치되어 있지. 멋모르고 전진하다가는 반격을 받을 수 있어. 적이 공격해 오는 것을 기다려서 영격을 가해. 그러면 적의 전력을 서서히 줄일 수 있지.

승리조건	적본거지(아카성)의 제압
패배조건	아군 본거지(아라다)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
와차(ワーツァ)	126	87	상점
나로크(ナローク)	58	68	
에디바(エディバ)	206	67	
지오헬(ジオヘル)	297	87	상점
보엔데(ボエンデ)	213	15	마녀의 관
아라다(アラダ)	126	55	
아카(アッカ)	54	59	

■와차 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	열의 마도서	200
시프레의 지팡이	20	아나힐레이션 ~ 경과일수에 따라 가격 변화	
숏 소드	20	라운드 실드	20
그레이트 보우	90	체인 메일	120
발더 소드	150	하드 레저	150
풍의 마도서	200		

■지오헬 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
반다나	20	마리오네트	120
고깔 모자 (とんがり帽子)	100	대지의 마도서	200
		수의 마도서	200
시프레의 지팡이	20	레저 아머	60
숏 보우	30	마도사의 옷	80

전략



▲ 상당한 격전이 되는 보엔데 마을

적 유니트는 아군 본거지와 적 본거지 사이를 잇는 길을 따라서 남하해 온다. 좁은 맵이기 때문에 방어만 하다가는 순식간에 아군 본거지까지 쳐들어올 수 있다. 우선 작전이 시작되면 주력 부대를 아군 본거지 위에 위치한 보엔데로 보내자. 보엔데를 해방시켰다면 차례로 남하해 오는 적의 부대를 처리하고, 2~3개의 유니트를 동쪽으로 보내어 지오헬과 와차를 해방시키자. 보엔데를 해방시킨 다음 바로 위로 올라가지 말고 적의 전력을 약화시킨 다음 올라가도록.

BOSS・・・・・・・
남부장군 고데스라스

고데스라스가 이끄는 유니트는 레벨이 그다지 높지 않지만, 고데스라스 자신은 인페스트를 사용한다. 그는 후열에 배치되어 있어도 직접 공격을 가할 수 있으니 배틀 커맨드 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'를 이용하여 단번에 처리하자.

아카성에 진입하면

고데스라스 : 제길, 무슨 일이지, 나까지 반란 분자로 몰리다니…

기사 볼드윈 : 네 출세도 여기까지군… 너한테는 불가능한 일이었니.

고데스라스 : 볼드윈님!! 이것은 도대체 어떻게 된 일입니까? 설마 나를… 나를 속인 것입니까!?

볼드윈 : 속인 것은 아니야… 너에게 기회가 있었지? 뛰어난 군대를 갖고서도 그것을 활용하지 못하지 않았니?

고데스라스 : 그런 무서운 괴물을 위해… 내 가족을…!!

볼드윈 : 시끄러워, 가족을 희생시키겠다고 결정한 것은 너야! 자신을 위해서 가족을 희생시켰으면서 그런 말을 해? 넌 그 정도밖에 되지 않는 남자야. 하지만 너의 존재도 쓸모 없는 건 아니지. 우리에겐 매우 유익한 연구 대상이었어. 당신처럼 욕망이 작은 남자가, 마계의 과실에서 얻어지는 힘은 매우 미약하다는 것을 알게 되었지. 이제 실례하겠어.

명성 프레드릭 : 잘 해주었어, 마그나스.

마그나스 : 프레드릭씨… 이것으로 끝난 걸까요? 우리는 많은 사람을 죽였고, 게다가 모국과 로디스를 적으로 돌려 버렸어요. 다음에는 보다 피해가 커지겠죠? 그 괴물의 정체도 아직 모르겠어요. …모든 것이 수수께끼 그 자체에요. 우리에게… 혁명군이 그것을 모두 해결할 수 있을까요?

프레드릭 : …확실히 우리만으로는 어려울 지도 몰라. 하지만 마그나스, 중요한 것은 그것을 대하는 태도가 아닐까? 너는 곤란한 문제에 직면하면, 아무 것도 못하니? 해결할 수 있다고 생각되면 행동하니? 모두… 지금은 아직 알 수 없는 일이지. 들리지 않니, 마그나스? …모두가 기뻐하는 목소리 말이야. 지금 알 수 있는 건 모두가 저렇게 기뻐하는 목소리가 우리가 한 행동의 결과라는 사실뿐이야.



▲ 오우거 때문에 가족까지 잃은 고데스라스



▲ 보기보다는 강하지 않다

제 2장 세계는 어둡고, 가야할 길은 하나도 없어…

견뢰지신 안키세스 : 유밀 왕자… 이제 돌아가죠.

왕자 유밀 : 아, 안키세스… 아버지는 무엇을 바라고 계신 걸까? 서부에서 나보고 무엇을 이루라고…? 나에게 로디스군을 상대하라고 말했니? …어떻게 해야 되지? 어떻게 하면 나는 아버지에게 호감을 얻을 수 있을까…?

듣기 거북한 목소리의 남자 : 여기에 계셨습니까, 유밀 장군

기사 볼드윈 : 늦었습니다만, 장군의 증표를… 왕가의 신검을 가지고 왔습니다. 이 아이는 왕자의 신변을 걱정해서 데리고 왔습니다. 평민이지만, 나이, 기품 모두 장군에게 어울린다고 생각하는데…

유밀 : …너의 … 네 이름은…?

소녀 : 마리·카란이라고 합니다.

유밀 : …왜지? 나는 너를 알고 있어. 너는…

마리 : 캬아!

유밀 : …지진인가?

볼드윈 : 훗, 고대의 신도 유밀 장군이 마음에 드는 모양입니다.



▲ 신검을 건네 받는 유밀

제 10화
-이상과 현실-
크레넬(クレネル) 협곡

전략 회의

마그나스 : 어떻게 된거야, 이런 장소에서, 쉴 틈이 없는데…

휴고 : 선행하던 자가 습격을 당했어…

마그나스 : 적의 소속은? 설마 서부군이? …벌써 여기까지.

휴고 : 서부군은 아닌 것 같지만 우리에게 적의를 품고 있는 것만은 틀림없어. 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 남동쪽에 위치한 발데라(バルデラ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북서쪽을 향해 약 하루가 걸리는 튜아하(トュアハ)지. 이 도시의 제압이 이번 작전의 목표가 된다. 정찰 부대의 보고에 의하면 하천을 경계로 상당수의 적 부대가 있다고 하지만, 특별한 움직임은 보이지 않고 있어. 비행 부대가 아니라면 이 하천을 넘기 위해서는 2개의 다리를 이용해야 돼. 적은 틀림없이 우리가 하천을 넘어 오길 기다려서 공격해 올거야. 적의 정체를 알 수 없기 때문에 이쪽에서 공세를 펴야 하겠지.



▲ 적은 하천을 경계로 포진하고 있다

승리조건	적 본거지(듀아하)의 제압
패배조건	아군 본거지(발데라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
발데라(バルデラ)	108	84	
모바에(モバーエ)	193	44	
키파(キファ)	154	28	상점
브레임(ブーレム)	293	22	마녀의 관
칼노트(カルノト)	173	42	
듀아하(トュアハ)	4	50	

■키파 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
시프레의 지팡이	20	법의	50
라이트 메이스	30	마도사의 옷	80
속성마도서	100	아뮬렛	40
로브	30	로자리오	50

키파

혁명군 전사 : *진정한 혁명을 지향하는 자로써 충고한다!! 너희들과 함께 행동을 한다면, 혁명은 영원히 성공할 수 없어. …알겠냐? 너희들은 방해가 될 뿐이야! 혁명군의 짐이 될 뿐이라고! 혁명에 대해서 생각했다면 어떻게 해야 하지? …여기서 죽어 버렷!*



▲ 자칭 혁명군 전사

전략

맵은 작고 거점의 수도 모두 6개밖에 되지 않지만, 적의 공격력이 강해지기 때문에 소모전으로 가게 된다. 특히 적은 아이템을 사용하면서 체력을 회복하기 때문에 아군도 만반의 준비를 해두어야 한다. 먼저 얼라이먼트가 낮은 유니트로 아군 본거지 서쪽에 있는 키파를 해방시키고, ALI가 중간인 유니트로 북쪽에 위치한 모바에를 해방시킨다. 이 두 거점을 본거지로 하여 강 건너편에 있는 적을 공략하자.



BOSS・・・・・・・

불궤자(不軌者) 나가테

3회 공격을 가하는 나가테는 매우 강력하며, 그의 수하도 모두 재빠른 닌자의 펜서들이다. 또한 뒤에서 접속하더라도 나가테는 가운데에 있기 때문에 그 효과를 볼 수 없다. 그러니 가운데라는 위치는 직접 및 마법 공격이 모두 통하기 때문에 배틀 커맨드 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'를 이용하면 의외로 쉽게 처리할 수 있다.

나가테 : *너희들, 꽤 하는군… 프레드릭은 반역이라도 하겠다는 건가. 하지만 안됐군. 우수하더라도 너희들 생각처럼 움직이지는 못할 테니까. 모든 것은 혁명을 위해서… 너희들은 여기에서 사라져야겠어.*

아군 : *왜 같은 혁명군을 공격하는 거야!!*

나가테 : *녀석의 행동에 이제는 질렸어. 모두가 사이좋게 지내자고 하다니… 꿈같은 이야기야. 꿈!! 너희들을 물리치고 나만의 세계를 만든다! …거역하는 놈들은 모두 죽이겠어!*



▲ 닌자 마스터 나가테

보스 나가테를 물리치면

레이드 : *기대하던 장군 취임을 축하드립니다. 장군의 의자는 어떻습니까?*

유밀 : *… 오늘 용건은 뭐지?*

레이드 : *너무 그러지 마십시오… 오늘 뵌 이유는 다름아니라, 혁명군의 진압에 관한 일입니다. 안키세스님도 계시니까 서부군만으로도 충분하다고 생각됩니다만… 전장에서는 무엇이 일어날 지 모릅니다. 그래서 강력한 원군을 데리고 왔습니다.*

안키세스 : *우리 나라 사람이 아닌 듯 한데… 설마 로디스의…*

레이드 : *과연 안키세스님!! 맞습니다. 실은 로디스 교국에서 빌려 온 것입니다.*

안키세스 : *바보같은! 로디스에게서 빌렸다고? 이 싸움은 파라티누스 국내의 문제. 모든 것은 우리의 손으로 해결해야 돼!*

레이드 : *당신은 아직도 그런 말을 하는 겁니까!? 이 나라 어디에 그런 힘이 있습니까? 국내의 문제? 이 나라를 실제로 움직이고 있는 것은 누구지!? …우리는 파라티누스라는 지역에 살고 있는 로디스령 사람일뿐입니다. 혁명군을 물리치지 않으면 이 국가마저도 없어지지요. …알겠습니까? 그러고 보니 당신의 아들은 혁명군에 가담했다고 하는데… 아들과 싸울 수 있을까? 견희지신이라고 불리는 용장이 전투에서 소극적으로 임해도 어쩔 수 없겠지요?*

유밀 : *안키세스, 정말인가!? 마그나스가 혁명군에 참가한거야!?*

레이드 : *'귀족 죽이기'의 안키세스님이라도 아들의 반란은 꺼림직한가 보죠? 왕자에게는 알리지 않은 것 같군요. 왕자, …왕자의 친구인 마그나스는 남부군에 속해 있었지만… 현재는 혁명군 소속, 남부 제압전에 참가하고 있습니다.*

유밀 : *거짓말이야! 엉터리라고!!*

레이드 : *거짓말이 아닙니다. 유감이지만 왕자… 그는 내가 보는 앞에서 적으로 돌아섰습니다. 모든 것은 사실입니다.*

안키세스 : *레이드!! …중앙의 의향은 알겠지만 우리 군에게도 자존심이 있어. 힘을 빌린다면 사기에도 영향이 미치지. 이번 이야기는 없었던 것으로 하지. 그대로 왕에게 전해.*

레이드 : *그렇게까지 말씀하시니 어쩔 수 없군요. 단, 나도 혁명군 진압을 지시받은 이상, 이대로 돌아갈 수는 없습니다. 우리는 이후, 독자적으로 행동하겠습니다. 그럼 유밀 왕자, 실례하겠습니다. 안키세스님, 귀공이 그 지위에 있는 이유는 폐하의 자비가 있어서입니다. 잊지 마시길… 가자!!*

유밀 : *왜… 마그나스, 남부에서 무슨 일이… 무슨 일이 일어난 거야? 왜 혁명군에… 안키세스, 당신은 알고 있었지? 난 안되는 거야? 아무 힘도 없으니까… 나에게는 이 나라를 바꿀 힘이 없으니까…*



▲ 아들과 친구의 반역 소식을 들은 안키세스와 유밀

제 11화
-망국의 전사-
지경 마이리쟈
(マイリージャ)

전략 회의

군사 휴고 : *정찰 부대에게서 재미있는 정보가 들어왔어. 이 곳 부대를 지휘하고 있는 건 레이드인 듯 해. 네가 있다는 걸 아니까 공격해 오는 것이겠지. 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 동쪽에 위치한 황성 단크월트(ダンクワルト)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 서쪽을 향해 약 하루*

반 정도의 거리에 있는 블군드(ブルグンド)성이야. 이 성을 제압하는 것이 이번 작전의 목적이지. 정찰 부대의 보고에 의하면, 서쪽으로 갈수록 적부대의 수가 증가한다고 해. 특히 중앙의 거점에는 복수 부대에 의한 견고한 방어진을 구축하고 있어. 이것을 파괴할 만한 요령이 있겠지. 또, 적은 적극적으로 진군하지 않고 각 거점을 지키면서 아군을 살피는 것 같아. 아까도 말했지만, 적부대를 지휘하는 건 레이드… 목적을 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 남자지. 또 적은 보다 강력한 클래스의 전사를 투입한 것 같아. 그러니 쓸데없는 싸움은 피하고, 팀웍과 지혜로 극복해 나가길 바래.


▲ 견고한 방어진을 구축한 레이드

승리조건	적 본거지(블군드)의 제압
패배조건	아군 본거지(단크월트)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
단크월트(ダンクワルト)	3	19	
이도프(イドフ)	229	41	
토블크(トゥブルク)	205	31	마녀의 관
레호보스(レホボス)	257	69	
엘고레아(エルゴレア)	334	49	상점
훈토아(フントゥア)	288	77	
바라이브(バライブ)	396	50	
타자(タザ)	24	47	
블군드(ブルグンド)	4	50	

■엘고레아 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	프란시스카	130
레저 햇	40	발더 소드	150
아메트	120	카이트 실드	70
그레이트 보우	90	프레이트 아머	230

전략

이번 스테이지는 4화와 동일하지만 적은 그보다 훨씬 강하다. 특히 그라프라라고 하는 용병들은 매우 강력해서 2~3개 정도의 아군 유니트가 돌아가면서 싸워야 처리할 수 있다. 아군 캐릭터가 죽을 것 같으면 퇴각 명령을 사용하여 차륜전으로 확실하게 처리하자. 퇴각 명령을 사용한 다음에는 아이템으로 회복해 둘 것. 그리고 적 유니트는 계속해서 아군 본진으로 공격을 가해오며, 이들의 공격도 강하기 때문에 초반에 섣불리 움직이지 말고 방어에 주력하자. 적들은 비행부대가 많기 때문에 거점을 비워두면 제압 당하는 경우가 있으니 방어 병력을 남겨야 한다. 초반의 공격을 막아냈으면 주력 부대를 2개로 나누어서 레호보스-훈토아, 토블크-엘고레아-타자를 해방하자. 그리고 2부대를 이도프-하리이브의 해방에 사용하면 된다.


▲ 적의 용병 그라프라

BOSS
중앙기사 레이드

자신이 한 일을 남의 탓으로 돌리는 레이드. 그는 그라프라와 함께 나오기 때문에 강력한 공격력을 자랑한다. 역시 차륜전으로 승부해야 하며, 체력이 떨어진 유니트는 아이템으로 회복하자.

레이드 : 배신자들. 자신이 무엇을 하고 있는지 알기나 해? 우리만이 아니라, 로디스까지 적으로 만들었다고. 여전히 자신들이 이길 수 있다고 생각하니? 보라고 이 녀석들을… 이 녀석들을 끌어들인 건 너희들의 운명이야!! 자기만 생각하지 말고 조금은 주변을 돌아보는 게 어때, 응?

아군 : 왜 너에게 그런 말을 들어야 하지! …약자에게 모든 것을 떠넘기고, 자신들은 아무 것도 하려 하지 않지. 맛있는 곳만 손을 뻗어. …너희들은 언제나 그래.



▲ 그는 폐 달변이다


▲ 강력한 그라프라로 방어하는 레이드

레이드 : 아직도 모르겠어? 불행의 원인을, 모든 것을 우리에게 뒤집어씌우는 것은 아니야? 모든 것을 우리 탓으로 돌리는 거냐고! 입만 열면 우리들에 대한 불만… 이것이 너희들의 일이다… 자신의 무력함을 알아라!

레이드를 물리치면

레이드 : 오늘은 이 정도로 해두지… 잊지마! 이 나라를 전장으로 만든 것은 너희들이야! 로디스를…, 볼마우카인을 끌어들인 건 너희들이야!! 잘 기억해 둬!!

제 12화
-견뢰지신-
소아슨(ソアソン) 대지

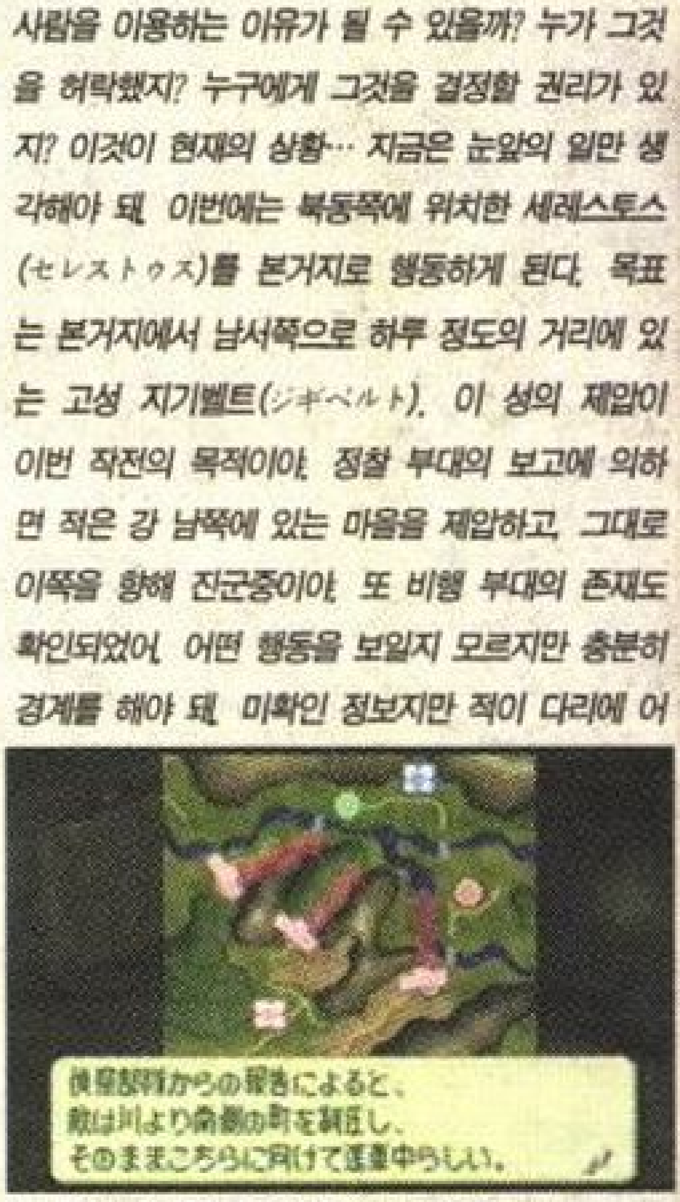
전략 회의

마그나스 : …볼마우카인을 싸움에 끌어들인 건 우리들인가? 날담 병단을 이 싸움에 끌어들인 것이 혁명군인가…? 정말 우리가 원인인 것인가…?

휴고 : 레이드에게 들은 것이 신경 쓰이나 보지? 유감이지만… 녀석이 말한 대로 우리의 존재가 그 원인이겠지. 하지만 '끌어들였다'는 것은 우리가 아니야. 서부군, 그리고 이 나라지.

마그나스 : …그것은…

휴고 : 11년전, 로디스의 광염십자군에게 패했던 날담 왕국… 나라를 잃어버린 볼마우카인들은 지금, 싸움의 승자와, 그것을 따르는 자의 욕망을 위해 이용되고 있어. …괜찮은가, 마그나스? 네가 갖고 있는 검은 사람을 해치기 위한 것인가? 사람을 지키기 위한 것인가? 그것은 사용하는 사람의 마음에 달려 있어… 그렇지? … 이것과 같은 거야. 원인은 우리에게 있을지 몰라도, 그것이 다른 사람을 이용하는 이유가 될 수 있을까? 누가 그것을 허락했지? 누구에게 그것을 결정할 권리가 있지? 이것이 현재의 상황… 지금은 눈앞의 일만 생각해야 돼. 이번에는 북동쪽에 위치한 세레스토스(セレストゥス)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 남서쪽으로 하루 정도의 거리에 있는 고성 지기벨트(ジギベルト). 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 강 남쪽에 있는 마을을 제압하고, 그대로 이쪽을 향해 진군중이야. 또 비행 부대의 존재도 확인되었어. 어떤 행동을 보일지 모르지만 충분히 경계를 해야 돼. 미확인 정보지만 적이 다리에 어


▲ 적은 비행부대를 앞세워서 북상한다

편 조작을 한 것 같아.
여기는 남부 침공을 목적으로 한 서부군의 본진이 있어. 혼란한 마음을 갖고 있으면 이기기 어려운 상대야. …각오는 단단히 해 두었지?

승리조건	적 본거지(지갈벨트)의 제압
패배조건	아군 본거지(세레스토스)의 제압. 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
세레스투스(セレストゥス)	52	50	
트리슬(トリスル)	243	49	
코크란(コークラン)	218	46	마녀의 관
세파빌(シェファービル)	162	56	상점
지람(ジラム)	80	88	
지기벨루트(ジャベルト)	53	50	

■세파빌 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
발더 메이스	180	발더 크로	280
발더 클럽	220	발더 액스	300
발더 스피어	230	하드 레저	150

전략

역시 이 스테이지에서도 그라프라가 등장한다. 까다로운 적이니 적 하나에 2~3개의 유니트가 차륜전으로 싸우는 것이 좋다. 조금 지나면 지람 마을과 세파빌을 잇는 다리가 파괴된다고 알려 온다. 이 다리가 파괴되면 비행부대 외에는 적이 세파빌로 접근을 할 수 없으니 차라리 그냥 놔두자. 아군의 주력 부대는 트리슬 - 카피스카우로 이동시켜서 마그나스의 아버지를 공략하자.



▲ 다리가 끊어져서 적은 건너갈 수 없다

BOSS・・・・・・・

견뢰지신 안키세스

역시 마그나스의 아버지답게 매우 강하다. 전열에 강력한 방어력을 갖고 있는 고렘이 아니면 그의 손에 쉽게 죽을 수 있다. 안키세스 이외의 유니트는 나이트와 발키리로 이들의 공격력을 낮추기 위해서라면 뒤에서 접근하는 것도 좋다. 별 뾰족한 방법은 없고 역시 차륜전으로 상대하는 것이 좋다.

안키세스 : 누가 이 같은 지시를 내렸어!? 대답해 봐! 누구의 지시를 따른 거야!

서부군 병사 : …레이드님이… 날담 병사를 사용하라고…

안키세스 : …알았다. 이제 됐어. 물러가.

서부군 병사 : 하, 하지만…

마그나스 이외의 유니트가 접촉하면

안키세스 : 물러가! 나는 서부 부장군 안케세스 안키세스・가란트다! 너희들의 지휘관은 누구야? …그 이름을 들어보자!

아군 : ……

안키세스 : 왜 그래? 자신을 지휘하는 자의 이름도 몰라?

아군 : 혁명군 창천 기사단… 마그나스…가란트…

안키세스 : 그래…, 녀석이…. 하하하. 좋은 기회다. 너희 혁명군의 실력, 여기에서 시험해 보지!

마그나스가 접촉하면

마그나스 : 아버지…

안키세스 : …너구나…

마그나스 : 로디스의 수하가 되는 것이, 당신이 선택한 길입니까?

안키세스 : 그렇다면? 아니면 내가 '물러'라고 말하면, 싸움은 피할 수 있을까? …좋은 기회다. 혁명군의 실력, 시험해 보지!



▲ 그의 공격은 매우 막강하다



▲ 적이 되어 버린 아버지와 아들

안키세스를 물리치면

안키세스 : 강해졌군… 마그나스. 하지만 그 정도로는 이 나라를 바꿀 수 없어. 네 앞에서 방해하는 것은 나만이 아니거든…

마그나스 : 어떤 의미죠?

안키세스 : 나라를 반역하는 것은 로디스 교국을 적으로 돌리는 것과 마찬가지야. 그리고 서부군을 지휘하는 것은… 유밀 왕자다. 알고 있었겠지? …우는 목소리는 하지만, 네가 선택한 길이니까.

마그나스 : 우리는 지금부터 어떻게 해야 하지? 상층부의 지시에 따라서… 볼마우카인을 해방시켜야 하나? 그들을 이용하기 위해서 해방시키면… 그래도 괜찮을까!?

휴고 : 3가지를 선택할 수 있어. …명령위반을 포함해서. 알겠지?

마그나스 : 상관없어. 말해 줘!

휴고 : 첫 번째는 지시대로 아우드베라 고지의 채굴장을 해방시키는 일이지만, 적부대와 싸움이 예상돼. 문제는 거기에서 일하는 사람들을 싸움에 끌어들이게 된다는 점이지. 큰 피해가 나올 거야. 두 번째는 상층부의 지시를 무시하고 이타카 산으로 북상하는 것. 볼마우카 인과 접촉을 피하는 행동이지. 그대신 서부군과 결전을 빨리 할 수 있어. 마지막은 서쪽으로… 바다와 접한 세이블 저지를 해방하는 것이지. 그곳에는 옛부터 볼마우카인이 살고 있던 토지. 뭔가 좋은 해결 방법을 찾을 수 있고, 그 사이에 사태가 진전되는 것을 기대… 다시 말하자면 사태를 지켜보는 것이지.

마그나스 : 모두를 구할 방법은 없는가…?

휴고 : 그건 너무 지나친 이야기야. …무엇을 버리고, 무엇을 취할 것인가? 모든 것은 너에게 달려있어… 마그나스.

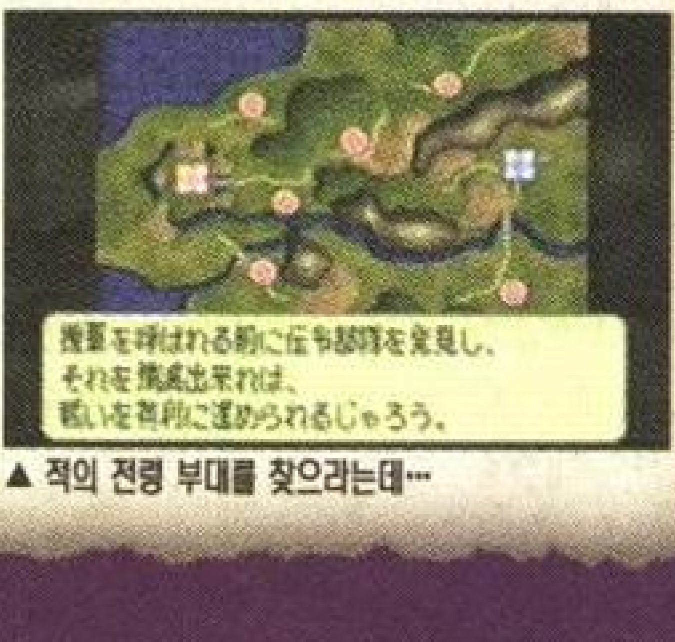
사태를 지켜보는 쪽인 서쪽으로 향하자.

제 13화
-고도(古の都)- 세이블(セイブル) 저지

전략 회의

마그나스 : 난 날담 병사와 싸우기 싫어. 어떻게 해야 하지? 그들과의 싸움은 피하고 싶은데.

휴고 : 그들도 이런 싸움은 바라지 않을 거야. 하지만 싸울 필요는 있어… 그들과의 싸움을 피하는 것은 어려울 거야. 이 토지는 옛부터 볼마우카 사람이 살고 있는 지역. 이 땅을 해방시키면 어떤 좋은 일이 생길지도… 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 동쪽에 위치한 테밀(テミル)을 본거지로 행동을 하게 된다. 목표는 본거지에서 서쪽으로 약 하루 정도 걸리는 크로탈(クロタール)이야. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이 된다. 정찰 부대에 의하면 적군은 수자로 대항하기 위해 전령 부대를 파견하였다. …원군을 부르기 위한 목적이야. 전령 부대의 존재는 확인했지만 그 위치까지는 파악할 수 없었어. 원군을 부르기 전에 전령



▲ 적의 전령 부대를 찾으라는데…

부대를 발견하고 전멸시키면, 싸움은 유리하게 진행될 거야.

승리조건	적 본거지(크로탈)의 제압
패배조건	아군 본거지(테밈)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
테밈(テミム)	273	25	상점
킴스(キムス)	236	36	
프릴기(プリルギ)	280	25	마녀의 관
바이마크(バイマク)	157	66	
시치다루이(シチダルイ)	196	16	
코를타스(コルタス)	181	69	
무바(ムバ)	193	72	
크로탈(クロタル)	27	50	

■테밈 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
발더 헬름	170	발더 실드	250
라프처 로즈	120	현자의 옷	300
브레시드 소드	400	발더 아머	420

전략

적의 클래스가 높아져 나온다. 아군의 클래스는 아직 노비스 정도일텐데, 적군은 마스터 클래스가 리더로 나오며 위력을 발휘한다. 또한 전 스테이지에서 주인공을 괴롭히던 그라프라도 함께 나온다. 이들을 상대할 때에는 3~4개의 유니트가 몰려다니며 차륜전을 펼쳐야 한다. 하지만 적들은 아이템을 기막힌 타이밍으로 사용하니, 급하게 처리하려 하지 말고 천천히 하나씩 없애자. 남쪽 루트인 킴스-아스나벨은 N과 L로 이루어진 유니트를 보내서 해방하고 나머지 아군의 주력 유니트는 중앙로를 따라서 시치다루이-프릴기를 해방시키자. 그리고 이곳의 보스인 리델을 동료로 만들기 위해서는 제압이 아닌, 반드시 도시를 해방시켜야 한다. 또한 남성 유니트인 주인공으로 만날 것.

BOSS • • • • • • •
명현사 리델

예명답게 그녀의 클래스는 아처이다. 또한 그녀는 뒤에 배치되어 있으므로 뒤에서 접근한 다면 방어면에서 상당한 이득을 얻을 수 있다. 리델이 전열로 바뀌기 때문이다. 같이 있는 세이렌도 전열에 배치되니 쉽게 이길 수 있을 것이다.



직·견접 공격이 강력한 리델 부대 ▶

리델 : 기다리고 있었어, 혁명군!! 나는 리델·크라인, 원 중앙군, 적기 기사대… 남부의 땅에서 파멸된 부대의, 단 한 명의 생존자… 동료의 원한을 갚아주지!

마그나스 : 동료의 원한?

리델 : 모르는 채 하는군? …그렇군, 자신들이 오우거를 사용했다는 것을 인정할 수 없겠지.

마그나스 : 남부에서 일어났던 싸움 말인가? 틀려! 그것은 우리들이 아니야!!

리델 : 거짓말!! 고데스라스 장군에게 모든 것을 떠넘긴다고 해서 믿을 것 같아? 아니 장군이 그런 일을 했다고 해도 왜 아군을 공격한 거지? 이상하지 않아?

마그나스 : …고데스라스는 어두운 감정에 지배된 거야. 암흑도에 빠졌던 거지… 부탁한다. 믿어줘.

리델 : …알겠어. 믿지. 나를 이긴다면 말이야!

리델을 이기면

리델 : 제가 졌습니다. …알겠습니다. 여러분의 말을 믿죠. 저도 나라에 대해서 의문을 느끼고 있었고… 저도 함께 하겠어요! 동료의 죽음에 대한 진상을 알기 위해! 게다가 피부와 머리색에 구애받지 않는 세상이 더욱 좋을 것 같고. 응, 괜찮죠?

마그나스 :



환영합니다, 리델.

리델 : 고마워요, 마그나스. 분명 힘이 될 거에요.



▲ 동료가 되어 주겠다는 리델

볼마우카인 청년 : 당신 덕분입니다. 정말 고맙습니다.

마그나스 : 우리들은 계속 서부군과 싸울 것입니다. …이것은 우리 나라의 문제입니다. 더 이상 당신들을 싸움에 끌어들이고 싶지 않아요. 닐담 병사와의 전투를 피할 수 있는 방법은 없습니까?

볼마우카인 청년 : 그들도 우리들과 같은 생각이지만… 우리는 아직 많은 수의 동포가 잡혀있습니다. … 내 친구도… 이것은 로디스의 짓… 우리 나라를 동서로 분열시킨 것도, 그 원인이 된 왕자들의 분열도, 전부 로디스 녀석들이 한 짓입니다. …우리는 민족의 유대감을 매우 중요시하고 있습니다. 서쪽일은 어쨌든, 채굴장에 잡혀있는 동료를 해방시킬 수 있다면, 혹시…

마그나스 : 우리가 아우드베라 채굴장을 해방시킨다면… 닐담 병사는 싸움을 계속할 이유가 없어진다. …이런 뜻이죠?

볼마우카인 청년 : 확신은 할 수 없지만, 사태가 악화되는 것을 막을 수는 있겠죠. 우리들 만으로는 무리지만… 주류 부대에게 들키지 않고 채굴장에 접근할 수 있는 방법이 있습니다. 당신들이 하겠다면, 우리도 협력을 아끼지 않겠습니다.

제 14화
―여러 가지 생각―
아우드베라(アウドヴェラ)

전략 회의

전령병 : …성공입니다! 선행한 별동대의 손에 의해… 아우드베라 채굴장을 해방시켰습니다!!

휴고 : 볼마우카인들의 협력이 있으니, 이렇게 간단하게 이루어지는군.

마그나스 : 이것으로 닐담 병사들과 싸우지 않아도… 휴고, 현재 서부군의 움직임은 어떻지?

휴고 : 몇 시간 전에 지기벨트를 제압. 그 직후에… 남부에서 온 우리들의 원군과 접촉이 확인되었어. …원군의 피해는 불명이야. 자, 설명을 시작하지. 이번에는 여기 아우드베라 채굴장을 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽으로 약 하루 반나절 거리에 있는 고성 지기벨트(ジギベルト). 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰부대에 의하면 적이 이쪽을 향해 진군을 개시했다는 보고가 들어왔어. …적부대와는 어느 정도 거리가 있지. 우리가 주도적으로 공격하여 각 거점을 공략하면서 주도권을 잡는 편이 좋아.



▲ 적극적인 공격으로 주도권을 잡자

승리조건	적 본거지(지기벨트)의 제압
패배조건	아군 본거지(아우드베라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
아우드베라(アウドヴェラ)	103	66	
셀드비아(セルドビア)	102	21	마녀의 관
치그닉(チグニク)	226	40	
베셀(ヘセル)	273	78	상점
무나라크리트(ウナラクリート)	67	28	
골드(ゴルド)	147	69	
바로(バロー)	241	32	상점
지기벨트(ジギベルト)	53	50	

■베셀 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
발더 메이스	180	발더 크로	280
발더 클럽	220	발더 엑스	300
발더 스피어	230	하드레저	150

■바로 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
고깔 모자	100	로브	30
아멧트	120	마도사의 옷	80
시프레의 지팡이	20	발더 아머	420
속성 마도서	100	아뮬렛	40
암흑 마도서	300		

플 드

성모 아이샤 : 창천 기사단이군요? 저는 아이샤. 볼마우카인 구출을 위해서 협력하고 있지만 적의 습격을 받아서 저만 늦게 도망쳤어요. 혹시 좋으시다면 함께 행동하고 싶은데…

아군 :

1.환영합니다 2.우리만으로 괜찮습니다

환영합니다. 아이샤씨.

아이샤 : 고맙습니다. 작은 힘이나마 도와드리겠습니다.



▲ 성모 아이샤의 참가

전략

초반에는 중립 지역이 두 곳 있다. 먼저 이곳을 제압한 다음 전투의 중요한 장소가 되는 베셀을 확보하자. 적 부대가 내려오는 것을 이 곳에서 차단한 다음 도시를 해방시키면서 보스인 타즈토를 향해 진격하자. 이 곳에서도 그라프라가 등장하며, 아군의 강력한 부대로 활로를 개척하며 진격하는 것이 좋다. 이제는 부대의 역할을 확실히 하여 키우는 것이 좋다. 도시 해방을 위한 카오스, 로우 부대, 아군의 진격 루트를 개척하는 암살 부대 등으로 키우자.



▲ 초반에 베셀을 확보하는 것이 중요



▲ 강력한 암살 부대로 진로를 확보하자

BOSS

유사의 타즈토

타즈토는 고렘 두 마리와 함께 나오는 돌마스터로 문제는 전열에 있는 고렘이다. 고렘의 방어력이 우수한 데다가 돌마스터는 고렘의 능력을 올려주는 캐릭터이기 때문이다. 따라서 후열에 있는 타즈토를 앞으로 나오게 하기 위해 뒤에서 접근하자. 그리고 배틀 커맨드 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'를 이용하면 된다.

유사의 타즈토 : 왜 혁명군이 볼마우카인을 위해 싸우지? 그 녀석들 따위…

타즈토를 물리치면

타즈토 : …이, 이런 일로 국가를 위험에 빠뜨리다니…



▲ 의외로 약한 타즈토, 뒤를 노리자

볼마우카인 청년 : 고맙습니다. 하지만 괜찮겠습니까? 우리들을 위해… 이국인인 우리들을 위해 이처럼 위험한 모험을 하다니.

마그너스 : 당신들을 해방시킨 것은 혁명군에게 협력해 달라는 뜻입니다. 로디스군과의 전투에 대비하여 혁명군의 병력을 증강시키기 위해서. 이것이 채굴장을… 당신들을 해방시킨 이유입니다. …하지만, 내가 여기에 온 것은 그런 것을 위해서는 아닙니다. 우리는 같은 상황에서 괴로워하는 당신들을 보고 지나칠 수 없었습니다. 닐담 병사와의 결전을 피하고 싶었습니다. 계급 제도의 폐지와 로디스로 부터의 독립. 그것이 우리가 원하는 목적이니까…

볼마우카인 청년 : …… 우리보고 협력해 달라는?

마그너스 : …아니, 우리는 이대로 가겠습니다. 어떤 보답도 없이 떠나는 것을 용서하십시오.

볼마우카인 청년 : 용서할 것도 없이… 우리도 더 이상 도와드릴 수 없습니다. 하지만 당신들은 로디스의 공포를 아직 알지 못합니다. … 너무 몰라요.

제 15화
-휘감겨오는 불안-
이타카(イタカ)

휴고 : 이 땅을 해방시키면 서부의 거점인 탈페이아 성은 눈앞이지. 드디어 서부군과 본격적으로 싸우게 되는군…

마그너스 : …혁명군과 서부군의 싸움은 피할 수 없을까?

휴고 : 서부군도 이 싸움은 달가와 하지 않을 거야. 하지만 어느 한쪽이 피하지 않는 한…

혁명군 전사 : 서부군에서 유밀 장군의 사자라는 자가 왔습니다. 뵙고 싶다고 하는데… 어떻습니까?

마그너스 : …!! 유밀의 사자!?

휴고 : 분명 나쁜 말은 아닐 거야. 만나 보지, 마그너스.

마그너스 : …아, 그래. 만나겠다고 해. …우리도 곧 간다.

혁명군 전사 : 알겠습니다.

서부군 사자 : …어서 보십시오. 우리 장군의 서신입니다.

휴고 : …이것을 믿어도 되겠습니까?

사자 : 우리 장군은 사려가 깊은 분입니다. 더 이상 무익한 싸움을 바라고 계시지 않습니다. 또 혁명군의 정당성도 인식하고, 화해를 통해 평화로의 제 일보를 걷고 싶다고 말씀하셨습니다.

마그너스 : 중앙은 알고 있습니까? …닐담 병사는 어떻게 되죠?

사자 : 중앙과는 현재 교섭중입니다. 서부군의 의향은… 이 이후의 전투에서는, 닐담 병사를 참가시키지 않을 예정입니다.

마그너스 : 전투에는 가담하지 않는다… 하지만 해방도 하지 않겠지. 로디스에 반역하지 않겠다는 뜻인가…

사자 : 아, 아니, 그렇지 않습니다. 오직 평화적으로 문제를 진행하기 위해서는, 순서가 있는 법이니까요.

마그너스 : ……

전령병 : 말씀 중에 실례합니다! 적군이 침공을 개시하였습니다. 볼마우카인 병력이 주체가 된 모양입니다!

마그너스 : 뭐라고! …우리들을 속인 건가!?

사자 : 설마, 그럴 리가… 닐담 병단을 통솔하다니… 혹시 우리들의 움직임을 눈치챈 중앙군의 기사… 레이드가 그의 권한을 이용하여…

휴고 : …알겠습니다. 당신들과 유밀 왕자를 믿겠습니다. 하지만, 우리들은 결정권한을 가지고 있지 않습니다. 위의 지시를 받아야 하는데…, 괜찮겠습니까?

사자 : 알겠습니다. 장군과 함께 좋은 대답을 기다리고 있겠습니다.



▲ 서부군과의 화해를 시작한다

전략 회의

휴고 : 그럼… 곤란하게 됐군. 설명을 시작하지. 이번에는 여기 수마의 땅 시보이칸(シボイガン)을 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북동쪽에 위치하고 약 하루 반나절 걸리는 갈스반터(ガルスヴァンタ)야. 이 도시의 제압이 이번 작전의 목적이지. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 강을 두고서 병력의 대부분을 집결시킨 것 같아. 이 배치는 기다릴 가능성이 높지. …공격할 때에는 주의해야 돼. 미확인 보고지만 적이 다리에 무언가 장착한 것 같아. 다리를 건널 때 주의하라고.

승리조건	적 본거지(갈스반터)의 제압
패배조건	아군 본거지(시보이칸)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
시보이칸(シボイガン)	91	37	마녀의 관
카크트빅(カクトビック)	289	33	상점
키노라(キノーラ)	125	25	
나키나(ナキナ)	226	52	
라비시즈(ラビシズ)	229	82	
베라크라(ベラクーラ)	123	74	
티로로(ティロロ)	121	19	
케치칸(ケチカン)	48	11	
라튜크(ラチューク)	201	28	
갈스반터(ガルスヴァンタ)	122	50	

카크트빅의 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
밴다나	20	브레젓소드	400
깃털장식	60	마술사의 로브	120
에스톡	250	스케일아머	200
후루	320	아뮬렛	40

전략

먼저 게임이 시작되면 절대 오른쪽으로 이동하지 말고, 북쪽에 위치한 베라크라와 쿠치칸을 해방시킨다. 쿠치칸을 점령하면, 다리가 폭파되며 쿠치칸에서 성으로 이동할 수 없게 된다. 이렇게 하는 이유는 바로 바드를 동료로 얻기 위해서인데, 이 상태로 나키나에 접근하면 바드가 있다. 그를 동료로 만들기 위해서는 한번은 싸워야 하지만 죽여서는 안된다. 바드는 공격 범위 안에 아군이 접근하면 공격해오며, 모두 그라프라로 구성되어 있기 때문에 섣불리 접근해서도 안된다. 북쪽을 점령했다면 나키나 위에 있는 숲을 통해 바드의 공격 범위를 벗어나며 진행하자. 왼쪽에 있는 도시를 모두 해방하고 보스인 레이드만 남겨 두었다면 일단 주력 부대를 레이드의 뒤쪽으로 이동시키자. 그리고 레이드를 공격하기 전, 바드와 전투를 한 다음 바로 퇴각한다. 그리고 레이드를 물리치면 그를 동료로 맞이할 수 있을 것이다.

스테이지 클리어후 바드를 얻었으면 소아손 태지(ソアソン台地)로 가자. 바드를 리더로 하는 유니트를 만든 다음 세퍼빌(シェファービル)마을에 가서 정보를 얻으면 방어구인 이다텐의 유자를 얻을 수 있다.


▲ 일단 바드와 접촉하지 않도록 주의



▲ 한번은 싸워야 한다

BOSS

중앙기사 레이드

이번 스테이지의 보스인 레이드는 후열에 파라딘 2명이 회복을 해주기 때문에 정면에서 접근하면 이기기 힘들다. 파라딘이 전열이 되게끔 뒤에서 접근하자. 레이드의 뒤쪽으로 3부대가 이동하여 차륜전을 벌이자. 레이드는 중앙에 있어서 직·간접 공격을 모두 가할 수 있다.

레이드 : 원군은 어떻게 됐어!? …서부군은 어때?

중앙군 기사 : …원군은 없습니다. 서부군은 침묵을 지키고 있습니다.

레이드 : 제길, 안키세스 녀석, 가만히 보고만 있을 건가! 부자 모두 재수 없어! …볼드윈님은? 볼드윈님은 어떻게 됐지?

중앙군 기사 : …먼저 퇴각하셨습니다.



레이드 : 이번에는 모두 내 독단이라는 건가. …결국 누구도 도와주지 않는군. 네녀석들 덕분에 내 인생은 이상해졌어. 자, 와라! 누구의 도움도 필요없어! 이 두 팔로 충분하다!

레이드를 물리치면

레이드 : …너희들은 이 나라를 어떻게 변화시키려고 하지? 혁명군의 존재는 이 나라를 보다 위험한 상태로 바꾸고 있어… 훗, 너희들의 승리는 쓸모없어…

뇌화의 바드 : 우리가 자유롭게 된 것은 당신 덕택이야… 모두 감사하고 있어, 고마워.

마그나스 : 신경 쓰지마. 그것보다 지금부터 어떻게 할거지? 너만 괜찮다면 혁명군과, 나와 함께 행동하지 않을래?

뇌담 병사 : 고맙습니다만, 우리는 함께 갈 수 없습니다. 서쪽에 아직 많은 동포가 잡혀있기 때문이죠. …우리의 도움을 기다리고 있습니다. 그래서 우리는 서쪽으로 가야 합니다. 도움을 기다리는 동료를 위해!

바드 : 부탁한다, 함께 싸우게 해줘! …나만으로는 안되는가!? 이대로는… 동료가 이용되는 상황에서는 기분이 풀리지 않아!

마그나스 : 하지만, 너는 뇌담 병사로써 소중한 인간이잖아…?

바드 : 모두에게 허락을 얻었어. …부탁해!

마그나스 :

1.네가 있다면 든든해	2.너에게는 가야할 길이 있어

네가 있다면 든든하다. …잘 부탁해.



▲ 동료가 되어주는 바드



▲ 카오스 프레임이 높다면 사라딘도 동료가 된다

제 16화
-전설의 땅- 케레오레스 산역 (ケレオレス山域)

전략 회의

휴고 : *이것이 이번 작전이야. 잘~ 들어둬. 이번에는 남서쪽에 위치한 무스니(ムースニー)를 본거지로 행동한다. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 이틀 정도의 거리에 있는 케레오레스(ケレオレス)유적이야. 이 유적의 제압과 서부성으로의 진로 확보가 이번 작전의 목적이지. 정찰 부대의 보고에 의하면 민간(ミンガン) 마을을 경유하는 중앙 루트에는 적의 대부대가 배치되어 있는 것 같아. 적은 이쪽의 움직임을 막으려고 하는데… 그런데 정규군이 아닌 듯 해. 적의 정체를 모르는 이상, 무리는 금물이야. 다소 시간을 잃을 수 있지만 중앙 루트는 피하는 게 좋겠어.*



▲ 적은 중앙에 집중 배치되어 있다

승리조건	적 본거지(케레오레스)의 제압
패배조건	아군 본거지(무스니)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
무스니(ムースニー)	117	35	상점
타나나(タナナ)	160	41	
도르보(ドルボー)	43	26	
지프산빌(ジプサンビル)	86	53	마녀의 관
민간(ミンガン)	122	39	
바레라(バレラ)	171	81	
에스카나비(エスカナーヴ)	66	80	
나타슈크안(ナタシュクアン)	188	46	
케레오레스 유적 (ケレオレス遺跡)	31	50	

무스니 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
하치가네	40	크레이모어	360
깃털장식	60	크로스아머	20
할더보우	160	하드레저	150
이처발	270		

전략

중앙에 집중되어 있는 적을 어떻게 처리하는가에 따라 승패가 좌우된다. 이번 스테이지에서 가장 까다로운 적은 코카트리스로 석화 공격을 사용한다. 석화 공격에 당하면 아이템 리바이브 스톤을 사용하지 않는 한 절대 풀 수 없다. 그러므로 코카트리스에 대항할 부대를 만들어야 한다. 전열에는 고렘 2마리를, 후열에는 영목의 방패(靈木の盾)를 장비한 캐릭터를 놓는다. 영목의 방패는 모든 상태 이상 공격을 막아 주며, 고렘은 스톤 고렘으로 변하기 때문에 절대 석화되지 않는다. 이 유니트로 코카트리스를 상대하자. 그리고 이번 스테이지의 적은 매우 강하기 때문에, 차륜전으로 한 유니트씩 각개 격파하자. 피해를 덜 받는 요령은 퇴각 명령을 자주 사용하는 것이다.

BOSS

환일의 지올스

지올스는 후열 중앙에 위치하고 있지만, 직접 공격을 가할 수 있기 때문에 '지휘관을 노려라' 커맨드를 사용하면 쉽게 이길 수 있다.

환일의 지올스 : *이 땅에 무슨 볼일이지… 방해가 된다… 사라져라!!*



▲ 직접 공격 범위에 있는 지올스

마그나스 : *나는… 나는 도대체 어떻게 해야…*

안키세스 : *…오랜만이군, 마그나스.*

마그나스 : *…아, …아버지.*

안키세스 : *혁명군은 화해에 응하지 않는 듯 하군…, 병사를 퇴각시킬 수 없을까? 이대로 싸운다고 해도 모두 상처만 입을 뿐이다. …무의미한 희생을 낼 수는 없어.*

마그나스 : *우리들이 병사를 퇴각시키면 어떻게 되죠? 계급제도는? 중앙은? …로디스의 위협은? 눈앞의 싸움을 피하는 것은 할 수 있어도, 결국에는 아무 것도 변화되지 않아!*

안키세스 : *아무 것도 변하지 않아? 너희들은 커다란 변화만을… 눈에 보이는 변화만을 원하는 것은 아닌가? '혁명'라는 단어의 울림에 매혹된 것은 아닌가? …본래, 성장과 부패는 함께 진행되는 것이다. 그것만은 확실하지. 이 세상도 같다. 급진적인 변화는 동시에 바르지 못한 것을 만들어 낸다… 너희들의 방법이, 그런 경우와 다르다는 것에 아직 기대해 보라는 건가?*

마그나스 : *눈앞에서 괴로워하는 사람들을 그대로 두라는 말입니까! 아무리 이상을 말해도, 높은 위치에 그 몸을 맡기고 있는 한 사람들의 마음에는 아무 것도 닿을 수 없어. …아버지들은, 이상에 취해있을 뿐이죠.*

안키세스 : *…높은 위치에 있으니까 많이 갖고 있는 것이다. 여유가 있기 때문에, 많은 자들을 생각할 수 있어. …개인적인 감정을 무시하고 싸울 수 있어. 유밀은 많은 국민을 위해서 국가를, …변혁을 바라고 있다. 유밀은 그것이 고귀한 자의 임무라 믿고서…, 나는 그런 유밀의 힘이 되어줄 생각이다. …마그나스, 혁명군은 이 나라를 이끌어 갈 수 있을까? 혁명의 끝에는 무엇이 나올까? 너희들은 싸우기에 앞서 무엇을 보고 있지? 프레드릭은…, 너는 이 나라의 지도자로서의 '도량'을 갖고 있는가?*

마그나스 : *…그건 모르겠습니다. ……하지만 유밀에게… 유밀이라면 그것이 가능하다는 뜻입니까? …도량을 갖고 있는 자입니까?*

안키세스 : *지금은 아직 모른다. …하지만, 그 가능성에 걸어 보고 싶어.*

마그나스 : *……*

안키세스 : *작별이다, 마그나스. …너는 너의 길을 가라.*

마그나스 : *아버지! …한 가지만 가르쳐 주십시오. 왜, 아버지는 귀족 죽이기라 불려도 괜찮습니까? 왜, 진실을 말하지 않는 겁니까! …왜… 왜 어머니를 내버려 둔 겁니까?*

안키세스 : *…변하지 말거라, 마그나스. 왜? 너는 언제까지 그렇게 말을 걸어 왔지… 그날, 유밀을 습격한 자가 누구의 지시에 움직였는지 알고 있나? 유밀 살해를 지시한 것은… ………폐하다… 프로키스국왕…, 그 사람이다.*

마그나스 : *바보같은…!*

안키세스 : *…그때의 폐하는, 분명 보통의 상태는 아니었어. 왕비의 죽음으로 시작된 불행한 일들. 폐하는, 모든 원흉이 유밀에게 있다고 생각한 것이지… 특이한 용모가 그 생각을 하게 만들었을지도 모른다… 이국 마도서의 단어를 믿었다고도 말할 수 있지. …내가 귀족을 살해한 것은 사실이다. 그리고, 이 이상은 말할 수 없었어. ……여기까지다….*



▲ 아버지와 아들의 두 번째 만남

제 18화
-서쪽에서의 방문자-
아잘 평원(アジャール 平原)

전략 회의

휴고 : 이것이 이번 작전이야. 잘~들어. 이번에는 동쪽에 위치한 리메이라(リメイラ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북서쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있는 노이스트리엔(ノイストリエン)이야. 이 도시를 제압하고 서부성으로의 진로를 확보하는 것이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대에 의하면 아잘 평원 서쪽부터 다수의 비행 부대가 접근 중이라는 정보야. 서부군은 탈페이아성에서 그대로 남하하여 공격해 오겠지만… 약간 이상해. 혹시… 아니야. 억측일지도 모르니 그만 두지. 어쨌든 방심은 금물이야.



▲ 많은 비행 부대가 등장하는 스테이지

승리조건	적 본거지(노이스트리엔)의 제압
패배조건	아군 본거지(리메이라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
리메이라(リメイラ)	63	42	상점
프랏타리(フラッタリー)	270	80	
케그(ケグ)	157	14	마녀의 관
도핀(ドーフィン)	112	86	
드럼베러(ドラムベラー)	216	58	
코파마인(コーパーマイン)	224	83	
케로나(ケローナ)	129	61	
노이스트리엔(ノイストリエン)	27	50	

■리메이라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아켓트	120	밧크러	40
아크원드	150	마술사의 로브	120
썬더스피어	320	발더메일	250
속성마도서	100	아뮬렛	40

전략

이번 스테이지에서는 주로 비행 부대가 대거 등장한다. 비행 부대는 지형의 특성에 구애를 받지 않기 때문에 이동 속도가 빠르다. 따라서 거점을 확보한 다음 비워두면 적의 비행 부대에 당할 수 있다. 이를 방지하기 위해서는 초반에 시간이 걸리더라도 확실하게 적의 리더를 쓰러뜨려서 그 수자를 줄여야 한다. 또한 거점에 아군 유니트를 하나씩이라도 남겨서 방비를 해야 한다.


▲ 비행 유니트가 대거 등장한다

BOSS
구파의 로벨

로벨은 전열에 있고 강하지 않기 때문에 애써 뒤에서 접근할 필요가 없다. 아군의 최강 부대를 보내서 상대하면 싱겁게 이길 수 있을 것이다.

구파의 로벨 : 이런 곳에서 만나게 되다니, …우리도 꽤 운이 좋군. 선발대도 나쁘지 않아. 그럼 동료들이 오기 전에 결판을 내 주지!


▲ 꽤 싱거운 상대

로벨 : 실컷 기뻐하고 있어라. 이단자들아… 본부대가 오면… 너희 혁명군도… 끝이다….

제 18화
-위험한 길-
왠티누스지방(ウェンティヌス地方)

디오 : 이대로 괜찮은 거야, 마그나스?

레이아 : 당신은 아버지와 친구를 상대로 싸우겠다는 건가요!?

휴고 : 둘 다, 침착해!

마그나스 : 서부성으로 진행하기 전에 말해 두고 싶은 것이 있어. 혁명군은 서부군에게 받은 화해 제안을 거절하고 싸우겠다고 했어. 모두 알다시피, 유밀 왕자는 내 친구이며 안키세스 장군은 내 아버지다. 싸우고 싶지 않아. 혁명군의 전사로써, 또 부대를 지휘하는 자로써, 이 싸움의 중요성은 알고 있어. 기세를 멈추어서는 안된다는 것도… 지금 이 기세가, 혁명을 위해 필요하다는 사실도 알고 있어. ……나는…

1.나는 사적인 감정을 버린다	2.나는 서부군과 화해할 예정이다

나는 서부군과 화해하려고 해. 배신 행위라고 말할 지도 몰라. 납득이 되지 않을 거야. 싸움을 바라지 않는 자들이 어떻게 싸워야만 하지? 책임은 모두 내가 진다. …협력해 줄 거야?

휴고 : 마그나스, 우리의 지휘관은 너야. 도대체 누가 너의 협력을 거부한 다고 하겠어? …그렇지?

레이아 : 들을 필요도 없어.

디오 : 드디어 죽이 맞는군.



▲ 중요한 선택, 일단 2번으로 공략을 진행하겠다

안키세스 : 이런 기회가 찾아오다니, 매우 기쁘게 생각합니다.

마그나스 : 그쪽에서 제안하지 않았다면 실현되지 않았을 겁니다. 저야말로 감사합니다.

안키세스 : 오랜만이군. …휴고.

휴고 : 너도 변하지 않았군. …안키세스

안키세스 : ……

마그나스 : ……

휴고 : 이런 곳에 있으면 안되겠지. 자, 이쪽으로…



▲ 매우 기뻐하는 아버지

안키세스 : …알겠습니다. 당신들의 용기와 결단에 감사드립니다.

휴고 : 당신도 곤란한 입장이 되었군… 안키세스.

안키세스 : 그만큼 가치 있는 일이지. 그렇지 않은가?

휴고 : 그렇겠지.

디오 : 큰일이야, 안키세스씨! 유밀 왕자가 반역자에게 붙잡혔어!

마그나스 : 유밀이!? …누가 유밀을? 중앙인가!?

디오 : 아니… 로디스다. 로디스의 기사가 나타난 것 같다.

안키세스 : …이 자식…

디오 : 그것뿐만이 아니야! 녀석은 왕자를 선동한 자… 반역의 주모자로 안키세스씨의 이름을 거론하고, 출두를 요구하고 있어!

안키세스 : ……알겠다…. 이 몸을 왕자를 위해 받치겠다. …그것도 좋겠지?

마그나스 : 안돼, 가면 안돼! 그것은 함정이야! 아버지마저 없다면 누가 유밀을 지켜요! 지금 유밀에게는 아버지밖에…

안키세스 : 알고 있다. 하지만 어떻게 하라는 거야?
휴고 : …유밀 왕자가 무사하지 않다면 화해는 성립되지 않지. 어떻게 하지, 마그나스?
마그나스 : 가요, 아버지! 유밀을 구하러…. 내가 아버지를 지킵니다! 그리고… 유밀을 구하겠어요!
휴고 : 그렇게 결정했다면 빨리 현 상태를 확인해야지.



▲ 납치 당했다는 소식에 놀라는 안키세스

전략 회의

휴고 : 그럼 설명을 시작한다. 이번에는 남서쪽에 위치한 세이렘(セーレム)을 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 하루 정도의 거리에 있는 남부성 탈페이아(タルペイア)지. 이 성을 제압하고 로디스 기사에게서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야. 안키세스에게는 실헤트에서, 단독으로 행동한다는군. 적의 눈이 우리를 향하고 있을 때 안키세스가 적진 깊숙히 파고들어 간다. 적의 뒤를 노리는 방법은 이게 최적이야. 정찰부대의 보고에 의하면 대규모의 부대가 이쪽을 향해 진군하고 있어. 하지만 그 정도 규모이면서도 대열이 혼란에 빠지지 않고 오고 있어. …아마 서부군의 정예 부대일 거야. 어쨌든 이 대부대에 대해서는 전력을 다해 빨리 처리하는 것이 좋아.

승리조건	적 본거지(탈페이아)의 제압
패배조건	아군 본거지(세이렘)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
세이렘(セーレム)	140	84	
에로드(エロード)	122	33	
실헤트(シルヘット)	213	55	
리라이언스(リライアンス)	187	18	
이브거빅(イブキビック)	253	67	
호프델(ホープデール)	187	78	
카트라이트(カートライト)	253	79	마녀의 관
이글리크(イグルーリク)	244	12	
타민즈(タイミンズ)	230	35	상점
팔멜(パルメル)	99	15	
바딘(バディン)	236	10	
탈페이아(タルペイア)	177	50	

민즈 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아멧트	120	타워실드	350
아크윈드	150	밍크코트	250
발더스피어	230	헤비아머	650
속성마도서	100	아뮬렛	40



▲ 제압 당한 탈페이아를 되찾는 것이 목적이다

전략

이 스테이지에서는 안키세스도 함께 전투에 참가한다. 그러나 플레이어가 직접 조정할 수 없는 유니트이기 때문에 각별한 보호가 필요하다. 그는 실헤트 성에서 대기하고 있다가 전장을 향해 움직이며 이글리크까지 진행한다. 그리고 체력을 회복하면 볼드윈을 향해 움직인다. 문제는 그 사이에 실헤트 성이나 다른 도시를 해방하는데, 다시 적에게 제압 당하면 카오스 프레임이 떨어지니 그의 뒤를 따라다닐 수 있도록 2~3개 부대를 함께 움직이도록 한다. 또한 적은 레기온 시스템을 적용한 유니트가 처음으로 등장한다. 초반이라 아직 위력이 강하지 않지만 떼거리로 몰려나오는 적은 의외의 일격을 가할 때가 있다.


▲ 안키세스의 부대는 강력하다

BOSS
기사 볼드윈

악명에 걸 맞는 위력을 갖고 있는 볼드윈. 하지만 똑같은 클래스에 같은 포메이션을 갖고 있는 안키세스와 전투에 들어가면 둘 다 비슷한 피해를 입고 물러나게 된다. 이때를 노리고 주변에서 대기하고 있던 아군 부대가 들어가면 더욱 손쉽게 처리할 수 있다. 볼드윈도 포메이션 중앙에 위치하고 있기 때문에 직·간접 공격을 모두 가할 수 있다.

볼드윈 : 정말 혁명군이 여기까지 오다니… 가자 유밀, 철수한다.
유밀 : 가까이 오지마! 나는 어디에도 가지 않아! 안키세스가… 마그나스가 여기까지 왔어. 나는 갈 수 없어!



▲ 높은 공격력을 자랑하는 볼드윈

볼드윈 : 그런 애같은 말이 통용된다고 생각하고 있어? 너는 나에게 인질로 잡힌 몸… 자유롭게 행동할 수 있을 거라 생각했나! 자아, 와라!!
유밀 : 놔, 놓으라고!
볼드윈 : …응? 뭐냐, 물러서 마리, 너도 함께 가기를 원하는 거야?
마리 : 유밀님을 놓아주십시오! …당신 마음대로 할 수 없어!
볼드윈 : 뭐라고…? 네가 유밀을 구하기라도 하겠다는 거야? 명황기사인 나를 상대하겠다고? 할 수 있으면 해봐!
마리 : 유밀님, 피하세요!
볼드윈 : 뭐지… 어째서 너에게 이런 마력이…
마리 : 유밀님, 빨리…, 빨리 피하세요.
유밀 : 너를 두고 갈 수는 없어. 자아 함께…
마리 : 저는 괜찮습니다. …유밀님, 빨리!
유밀 : 마리!!
볼드윈 : 흥!! …몇 번이나 같은 수법에 넘어갈 것 같아!! 이것은 이것대로 재미있는 일이 될 것 같군. 쿠쿠쿳…
마그나스 : 유밀! …어디에 있는 거야, 유밀? 나다…, 마그나스다. 여기에 왔어…, 유밀…?
휴고 : ……마그나스…
마그나스 : 휴고, …어떻게 됐지!? 유밀은 있었어? ……유밀… 어디로 가버린 거야? 유밀!!



▲ 마리는 어떤 소녀인가



▲ 절규하는 마그나스

제 3장 시간은 흐르고, 사람은 그 책임을 짊어진다

제벡 : …뭘 망설일 필요가 있어!? 이제 적은 중앙뿐! 동방 교회의 협력이 있으면, 우리의 승리는 확실하겠지?

프레드릭 : 중앙과 대항하는 현재 상태라면 화해도 꿈은 아니야. 우리와 중앙의 싸움은 국가에 큰 피해를 주고 있어. 그리고 가장 큰 타격을 입는 것은 중앙이야. 중앙도 그것을 알고 있어. 이 이상의 전투는 피해야만 해! 지금이야말로 그것이 가능하지!

제벡 : 중앙과 대항하는 상태? 동방 교회가 중앙에 협력하게 되면 어떻게 하지? 그것도 우리가 서부군의 잔당을 끌어 들여서 나온 말이지? …믿을 수 있는 말이야? 그런 녀석들, 배신하더라도 이상하지 않지.

마그나스 : 그들도 싸움을 바라고 있지 않습니다. 더욱이 중앙을 거역하고, 우리와 함께 싸우겠다고 결의까지 했습니다. 그것을 의심하는 겁니까?

제벡 : 간단하게 신용할 수 있는 문제가 아니야. 원래 누가 화해를 하자고 말했지? 자신들의 독단으로 하게 된 거잖아! 우리 혁명군에 레기온 전술을 가르쳐 준건 감사하지만, 이 전란에서 그 정도로? 게다가 적이었던 자를 의심하지 말라고 말하는 자가 무리라고 하다니… 그렇게는 생각하지 않습니까? 안키세스님?

안키세스 : 말씀하신 것은 지당합니다. …단지, 조금 정정해야 할 것이 있습니다. 확실히 우리는 창천 기사단과 화해를 했습니다. …그것은 확실한 사실입니다. 하지만, 혁명군에게 주겠다고 말한 적은 없습니다. 이 나라의 틀린 점을 바로 잡는 것… 그것이 우리 장군께서 바라는 생각입니다.

제벡 : '우리 장군'이라는 사람은 도대체 어디에 간 것입니까…

혁명군 전사 : 큰일입니다! 중앙군이 나타났습니다.

제벡 : 흥, 그렇군. 화해는 물 건너갔군. 좋아, 곧 동방 교회로 사자를 보내!

프레드릭 : …안키세스님, 동료의 무례를 용서하십시오. 다소 차이는 있겠습니다만, 혁명군의 사람들은 모두, 진지하게 국가의 미래를 걱정하고 있습니다. 그리고 로디스의 개입이 예상되는 지금, 한 사람이라도 많은 협력자가 필요합니다… 안키세스님, 혁명군에 참가해 주시겠습니까?

안키세스 : ……

마그나스 :

1.함께 가죠 2.유밀을 부탁해요

함께 가죠. 아버지. 유밀이야말로 이런 것을… 조직과 계급의 차가 없고, 서로 이해하는 것을 바랄 겁니다… 유밀의 생각을 이어받기 위해서라도…

안키세스 : 네 말도 그럴 듯 하군… 마그나스. 알았어. …가지. 너와 함께.

마그나스 : 프레드릭씨, …왜죠? 왜 중앙은 혁명군과의 싸움을 선택한 것입니까?

프레드릭 : 중앙을 담당하는 자로써의 체면… 상급민으로써의 자존심… 이유는 여러 가지지만… 서부성에서의 싸움에 관계된 유밀 왕자를 빼앗아 달아난 것은 누구지?

마그나스 : …!! 로디스가?

프레드릭 : 분명 그럴거야. 그렇게 생각하면 위험을 무시한 행동도 납득이 가지.



▲ 아직도 믿지 않는 제벡

제 19화
-사양(斜陽)- 중앙로 다다넬스 (ダーダネルス)

전략 회의

휴고 : 이것이 이번 작전이야. 잘 들어 둬. 이번에는 서쪽에 위치한 로메라(ロメラ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 동쪽을 향해 하루 반나절 정도의 거리에 있는 아케스테스(アケステース)지. 이 도시의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 로메라와 목표 지점인 아케스테스 사이에 적의 레기온이 배치되어 있다고 해. 이번 전투에서는 이 레기온과 어떻게 싸우는가에 승패가 달려있다고 해도 과언은 아니야. 레기온과의 전투를 피해서 우회하는 길도 있지만 이 레기온의 목적이 무엇인지 모르는 이상, 함부로 움직여서는 안돼. 알고 있을지도 모르지만 일부는 클래스가 변화하거나, 또는 센추리온으로 클래스 체인지를 할 수 있어. 이것은 서부군의 정보제공으로 우리도 레기온 편성이 가능해. 하지만 레기온의 운용에는 요령이 필요해. 실전에서 사용하기 전에 튜터리얼을 한번 살펴보는 것도 괜찮아.



▲ 적의 레기온이 배치되는 위치

승리조건	적 본거지(아케스테스)의 제압
패배조건	아군 본거지(로메라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
로메라(ロメラ)	120	75	상점
멜피(メルフィ)	97	61	
아디그라트(アディグラト)	169	10	
반가스(バンガスー)	192	46	
다다넬스(ダーダネルス)	102	50	
린바레네(リンバレネ)	91	78	
갈카이오(ガルカイオ)	288	20	마녀의 관
아케스테스(アケステース)	161	50	

■로메라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
깃털 장식	60	라지 실드	180
스렌더 스피어	150	브레스트 프레이트	180
라운드 실드	20	프레이트 메일	210

전략

이제 본격적으로 적도 레기온 시스템으로 방어를 구축하게 된다. 이번 스테이지에서는 2부대의 레기온이 등장한다. 하나는 5유니트로 구성되어 있고, 다른 하나는 3유니트로 구성되어 있다. 하지만 레기온 시스템이라고 강하기만 한 것은 아니다. 하나의 레기온 코어에 4개의 부대를 구성하기 위해서는 필연적으로 4캐릭터의 솔져를 구성해야 하며, 레기온으로 구성한다고 해서 출격할 수 있는 유니트의 수가 늘어나는 것도 아니기 때문에 행동에 제약을 받을 수 있다. 이번 스테이지에서는 특별히 주의해야 할 점은 없고, 단지 적의 레기온 중에서 코카트리스 부대가 있기 때문에 석화 공격에 대비해야 한다. 지난 스테이지에서 고렘과 영목의 방패를 소지한 캐릭터로 구성한 부대가 있을 것이다. 그 부대로 코카트리스를 상대하고 나머지 유니트로 레기온 부대를 처리하자.



▲ 적의 이 부대는 절대 안죽는다

BOSS

포영의 우제느

우제느는 프리스트로 범위 회복 마법을 사용한다. 우제느는 후열에 위치하고 있으며, 전열에는 파라딘이 있는데, 만약 뒤로 접근하게 되면 파라딘이 회복 마법을 사용하게 되어 이기기 힘들어 진다. 우제느의 유니트는 북서쪽을 바라보고 있는데, 남쪽에서 북쪽으로 접근하면 우제느의 왼쪽으로 접촉하게 된다. 그러면 중열에 우제느가 위치하게 되고 전책적으로 회복 마법을 한번 밖에 사용할 수 없게 된다. 3유니트가 함께 공격하면 처리할 수 있을 것이다.



▲ 우제느의 유니트는 약한 편

우제느 : 혁명군이여, 당신들이 말하는 '혁명'이란 무엇인가? 싸움에서 이기는 것이 '혁명'인가? 강자가 세상을 통치하는 것이, …그것이 진리라고 말하는 것인가? 아니라면 약자는 계속 약자로 남는 것은 아니야. …나는 혁명 따위는 원하지 않아. 앞이 보이지 않는 미래따위는 원하지 않아. 괴로움을 맛보기는 싫어! …나는 지금의 작은 행복을 지킬거야!

우제느를 이기면

우제느 : 안됐군. 너희들의 혁명도 여기에서 끝이야. …로디스가, 로디스 교국이 움직이기 시작했어… 너희들뿐만이 아니야… 이 나라가 끝나는 거야…

제 20화
-광염 십자군-
골즈(ギュールズ)

전략 회의

휴고 : 로디스가 위니아에서 공식 성명을 발표했어!

마그니스 : …내용은?

휴고 : 파라티누스를 로디스 교국으로 임시 흡수한다는 거야. 혁명군의 활동으로 혼란에 빠진 국민의 생활을 지키는 것이 가장 큰 이유라고… 내란의 종결, 국내의 안정을 확인한 다음 다시 파라티누스 국왕을 독립시켜 준다는 것이지.

마그니스 : 누가 그 내용을 믿지? 단순한 침략이잖아?

휴고 : 아니, 그렇게도 말할 수 없어. 우리의 활동을 위해서, 이 나라가… 사람들의 생활이 혼란에 빠져 있는 것은, 사실이잖아? 우리의 행동에 공포를 느끼는 중앙의 귀족들과… 세상일을 모르는 많은 민중이 로디스의 활동을 구원이라고 받아들여도 이상하지 않겠지.

마그니스 : …하지만…

휴고 : 로디스는 혁명군과의 화해는 없다고 밝혔어… 이것으로 동방 교회와의 접촉은 보다 어려워졌지. 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 서쪽에 위치한 벨기가(ベルギガ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 약 하루 반나절 정도의 거리에 있는 군다할(グンダハール) 관문이야. 이 관문의 제압이 이번 작전의 목적이지. 이 지역에 대해서는 조금 설명할 필요가 있어… 여기 골즈는 남부와 동부, 그리고 중앙을 연결하는 유일한 장소야. 그리고 동부로 향하기 위해서는 여기 군다할 관문을 통과해야 돼. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 소수의 부대로 벨기가를 향해 진군중이야. 또 군다할 관문 주변에도 적부대의 존재가 확인되고 있어. 적은 어떻게 해서든지 우리와 동방 교회의 접촉을 방지하려고 하고 있어. 이번 진군에서는 여러 장소에서 힘든 전투가 일어날 것이라 예상돼. 전황에 적합한 유연한 대응이 필요하지.



▲ 군다할 관문을 제압하는 것이 목적이다

승리조건	적 본거지(군다할)의 제압
패배조건	아군 본거지(벨기가)의 제압, 마그니스의 사망

거점 정보

거점명	연구	모럴	시설
벨기가(ベルギガ)	87	82	
암델마([illegible])	31	87	상점
메제나([illegible])	61	29	
크라시노([illegible])	48	69	
올그레프([illegible])	215	40	
베레조보([illegible])	215	34	마녀의 관
노비폴트([illegible])	261	64	
무지([illegible])	182	71	
예벨([illegible])	95	50	
군다할(グンダハール)	83	50	

암델마 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
레저 햇	40	사전의 궁	420
긴털 장식	60	레저 아머	60
그레이트 보우	90	하드 레저	150
발더 보우	160	소월 레저	250
이터발	270		

전략

이번 스테이지에서는 적의 유니트를 잘 살펴보기 바란다. 다양한 클래스가 등장하는 것 이외에도 구성과 배치가 조화를 이루기 때문에 쉽게 이기기 어려울 것이다. 적의 포메이션과 공격 방법을 눈여겨본 다음 플레이어가 사용하면 많은 도움이 될 것이다. 아군 본거지에서 북쪽으로는 진격하기 쉬우나, 동쪽으로는 많은 적들이 등장한다. 특히 적의 비행 부대는 민첩성을 바탕으로 순식간에 접근하기 때문에 본거지 방어에 힘써야 한다. 먼저 본거지 가까이에 있는 중립지역인 암델마를 제압하고 이 곳에 제 2의 방어선을 구축하여 오른쪽에서 접근해 오는 적을 차단하자. 그리고 3-4 부대는 북쪽으로 이동하여 적의 거점을 해방한 다음 적의 공격을 차단한 나머지 부대와 함께 적군의 본거지를 향하여 이동하자.



▲ 적의 비행부대는 조심하자

BOSS

명황기사 플후라스

아무리 자기가 명황기사라고 하더라도 회복을 해주는 캐릭터가 없기 때문에 3부대 정도로 차륜진을 펼치면 이길 수 있다. 아이템 회복을 하긴 하지만 그것도 개수에 제한이 있으니 끈질기게 공격하자. 적 간접 공격이 모두 통하는 보스로 역시 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'로 처리하자.



▲ 회복 캐릭터가 없는 플후라스

명황기사 플후라스 : 너희들이 혁명군인가…? 훗, 어리석군. 우리 로디스를 거역하고서 얼마나 살 수 있다고 생각하나?

아군 : 너희들은 누구냐!? …서, …설마?

플후라스 : 이거 실례했군. …나는 플후라스. 명황기사단 소속, 플후라스·워츠. 그리고 이 땅에 나타난 기사단이야말로 우리가 통솔하는 광염십자군이지. 살아 남을 수 있다면 동료에게 전해라.

플후라스를 이기면

플후라스 : 호… 생각한 것보다 잘하잖아? 너희들의 실력은 알았다. 오늘은 인사 정도로 물러나지.

왕도 위니아

시녀 마리 : 왕자님… 계속 여기에 계시면, 몸에 좋지 않습니다. 자 어서 안으로 들어가세요.

유밀 : …힘이 …필요해.

마리 : 네…?

유밀 : 힘이 필요해. …나는, 힘이 필요해!! 나에게 힘이 있다면 이런 사태는 일어나지 않았을 거야… 그렇지? …마리? 마그나스가 왔는데, 마그나스와 안키세스가 나에게 와주었는데… 또 혼자가 되어 버렸어. …어떻게 해야 하지? 어떻게 하면… 나도 그들과 함께 걸을 수 있을까? 힘이 필요해. 그들에게 필요한 정도의… 아니, 그들을 내 밑에 둘 수 있을 정도의 힘이 필요해!

마리 : …왕자님… 당신에게는…

볼드윈 : …손에 넣으면 돼. …유밀 왕자, 당신은 깨닫지 못할 뿐이다. 당신은 왕가의 힘을 선에 넣을 수 있어! 궁극의 힘을 얻은 개투왕의 전설을 알고 있겠지? 그 힘을 얻으면 모두가… 우리 로디스조차 너의 지배하에 들어가지.

유밀 : 로디스가…, 나에게…?

볼드윈 : 이 나라 사람들은 우리 로디스 사람을 오해하고 있어. 우리가 다른 나라를 관리하에 두는 것은 태고의 영지를 대륙 전체로 침투시켜서 질서가 잡힌 세계를 유지하기 위함이야. 국경에 얽매일 필요는 없어. 무력한 자들을 통치할 수 있는 땅이 있다면 우리가 대신 백성을 인도하지. 힘있는 현자가 통치하는 땅이 있다면 그 자의 힘이 되어주지. 많은 백성을 인도하는 일… 그것이 힘을 모으는 자가 이루어야 할 일이며, 힘을 갖지 못한 자들은 힘을 갖고 있는 자를 따라야만 해. 유밀 왕자, 당신은 궁극의 힘을 얻을 수 있는 자다. 고대의 봉인을 풀어서, 힘을 얻고, 이 혼란한 세계를 구해줘. …우리를 인도해 달라고!

유밀 : 그만 둬! 혼자 있고 싶어… 내가 정말 그런 힘을 얻을 수 있을까…

마리 : 당신은 혼자가 아닙니다. …제가 곁에 있겠어요.

유밀 : …마리…?

마리 : …왕자구요, 왕자님. 제가 당신의 힘이 되어 드리겠습니다. 제가… 당신의 소망을…



▲ 왕자를 유혹하는 볼드윈의 숨은 뜻은?

제 21화 －동방 교회로－ 베아 고원(ヴェア高原)

전략 회의

휴고 : 이 앞을 중앙군이 막고 있는 듯 하군.

마그나스 : 동방 교회는 중앙의, …로디스의 손으로?

휴고 : 아니, 그렇지는 않아. 바사교의 신자들이 그렇게 간단하게 로디스를 따르지는 않아. 대부분의 교회측은 움직이지 않길 원하고 있고, 오히려 중앙군이 진입하고 있어. 우리와 비슷한 상황인 것 같아.

마그나스 : 그래도 동방 교회는 움직임을 보이지 않고 있어. …왜 그렇지?

휴고 : 이 같은 상황을 살피고 있는 듯 해. 어쨌든 전진하는 수밖에 없겠지. 그럼… 이것이 현재의 상황이야. 이번에는 남측에 위치한 디브노에(ディブノエ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 하루 반나절 정도의 거리에 있는 그란(グラーン)이지. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 적 부대는 중장비병을 중심으로 구성되어 있어. 수비를 단단히 하고, 장기전을 펼칠 모양이야. 또 전장은 남북으로 길게 늘어져 있기 때문에 적을 지나치지 않고서는 진군할 수 없어. 그러니 목표 지점인 그란을 가기 위해서는 모든 적을 격파하고 진군해야 돼. 이것은 적에게는 매우 유리한 상황이야. 병력을 모아서 차분히 공격해야 할거야.

레이아 : 그런데, 휴고. 왜 저를 불렀죠? 그것도 오늘…!! 중요한 역할이라도!? 그렇죠?

휴고 : 왜 그렇게 흥분하고 있는 거야. …그게 아니라, 손님이 왔어. 널 잘 알고 있다고 하던데. …슬슬 올 때가…

소녀의 목소리 : 레이아! 있었네~ 레이아!

레이아 : 메레디아!? …어떻게…?

메레디아 : 너, 정말 혁명군에 참가하고 있었네. 아버지가 걱정하고 있어. 돌아가는 게 어때?

레이아 : 일부러 그런 말을 하러 온 거야?

메레디아 : 설마! 혁명군에 전언을 드리려고 온 거야. 당신이 마그나스씨? …난, 메레디아. 중앙북부, 아젠트 영주인 실비스 백작으로부터 전언을 가지고 왔어요. …소수이지만 중앙에 속한 자들 중에도 혁명을 지지하는 자가 있습니다. 지금은 아직 표면으로 움직일 수는 없지만, 협력은 아끼지 않을 것입니다. 본래는 직접 프레데릭님에게 말씀드려야 하지만… 이 상황에서는 우리도 겨우 올 수 있었어요. 죄송하지만 우리의 존재와 의사를 프레데릭님에게 전해주시지 않겠습니까?

휴고 : 알겠습니다. 안심하십시오. 그래도… 이것은 든든한 말이군. 마그나스.

마그나스 : 실비스 백작…? 설마!

메레디아 : 알겠습니까? 실비스님은 레이아의 아버지입니다. 딸을 사랑하는 분이지만, 딸이 아버지에게 말도 없이 나가버려서, 한번은 얼굴을 보여야…

레이아 : 싫어! 나는 돌아가지 않아. 절대로 돌아가지 않아!

메레디아 : 나도 실비스님도 네가 말을 듣지 않을거라 생각했어.

레이아 : …… 그럼…

메레디아 : …그래서, 모두 레이아를 잘 부탁드려요. 또 하나 부탁이 있습니다만, 저도 혁명군에 참가시켜 주십시오. …레이아도 걱정이고.

마그나스 :

1.환영합니다	2.그 기분만으로 충분합니다

환영합니다, 메레이아.



▲ 이번 스테이지는 두터운 방어선을 격파해야 한다



▲ 추가 지원군 메레디아

승리조건	적 본거지(그란)의 제압
패배조건	아군 본거지(디브노에)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
디브노에(ディブノエ)	298	38	상점
브이(ヴイ)	116	65	
인자(インゼ)	193	81	마녀의 관
다니로프(ダニロフ)	142	53	
라지스크(ラジスク)	259	44	
에라나(エラナ)	190	25	
그란(グラーン)	266	50	

■디브노에 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	롱케이토스	460
아메트	120	라지 실드	180
슬렌더 스피어	150	타워 실드	350
발더 스피어	230	프레이트 메일	210
프로크스	450	헤비 아머	650

전략

이 스테이지는 거점을 확보하여 아군 본거지를 향해 내려오는 적을 차단해야 한다. 먼저 아군 본거지 바로 위에 위치한 브이를 해방한 다음, 이곳을 거점으로 내려오는 적을 처리하자. 특히 주의해야 할 것은 상대의 유니트에 대처할 수 있도록 아군을 움직이고 배치해야 한다는 점이다. 초반에 까다로운 적은 드래곤 마스터와 함께 등장하는 케츠알코아틀로, 후열에 배치되어 있는 이 몬스터는 아군 전체를 스턴 상태로 만들어 버린다. 이 유니트를 상대하기 위해서는 AGI이 높은 닌자 부대나 고 레벨 부대로 상대하자. 또한 켈베로스×2, 비스트 마스터 부대도 강한 저항력을 갖고 있기 때문에 많은 도움이 된다. 그리고 라지스크에는 상대하기 까다로운 코카트리스도 등장한다. 이 녀석은 고렘 유니트로 처리해야 안전하게 물리칠 수 있다.



▲ 상당한 위력을 발휘하는 케츠알코아틀

BOSS・・・・・・・

중앙기사 질

이번 스테이지의 보스인 질도 전 스테이지처럼 회복을 해주는 캐릭터가 없으며, 직·간접 공격을 모두 가할 수 있다. 따라서 방어력이 높은 팔라딘이나 아수 캐릭터로 구성된 유니트로 도전하면 어렵지 않게 이길 수 있다. 역시 커멘드를 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'로 하여 질만을 공격하자.

질 : 창천기사단이여, 앞으로 무엇을 구하고자 하지? 동방 교회의 힘이라도 빌려 보겠다는 건가? 충고하지, …쓸모없어, 그만두라고, 이미 너희들에게 미래는 없어! 전진도… 후퇴도 허락할 수 없다!


▲ 3장 초반이라 아직은 강하지 않다

질을 이기면

질 : 동방 교회가 너희들과 협력할 거라 생각하나…? 아직 모르는 것 같군. 동부 지역과 동방 교회는… 이미 우리의 지배하에 들어왔다… 창천기사단, 너희들을 놔둔 것은… 틀렸던 모양이군… 역시 너희들은 죽어야만 했…어…

휴고 : 동방 교회로 가는 루트는 2가지가 있어. 첫 번째는 중앙, 동부군과의 전투를 피해 트레모스 산맥을 넘는 루트… 적의 존재는 확인되지 않았지만, 반대로 무엇이 있는지 전혀 알 수 없어. …결코 안전하다고 말할 수 없지. 또 다른 하나는 북상하여 에운델 성이 있는 카피트리움으로 가는 루트야. 적이 우리의 움직임을 파악한 이상, 복병이 있을 것은 확실하지만… 마지막으로, 목적지에서는 떨어지지만… 서쪽 산에 있는 바트 고원에 추방된 신관전사가 도망다니고 있다는 정보를 얻었어. 신관전사단은 다니카 기사의 위업을 기리기 위해 결성되었다고 해. 신에게 봉사하기 위한 전사들이라는 말이지. 마계의 주인과 관계가 있다고는 생각할 수 없지만, 혹시 그것이 사실이라면 가장 위험한 적이 되는 거야.

바트 고원 - 카피트리움으로 가는 루트로 공략을 하겠다

제 22화
-의혹-
바트 고원(ヴァート高原)

전략 회의

휴고 : 이것이 현시점의 상황이야. 머리에 새겨둬. 이번에는 남동쪽에 위치한 사기스(サギス)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 약 하루 반나절 거리에 있는 마리레프(マリレーフ) 성이야. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이지. 현재, 신관 전사단에 관한 정확한 정보는 얻지 못했지만, 많은 이야기들이 떠돌고 있어. 뭔가 단서는 얻을 수 있을 거야. 정찰 부대에 의하면 여러 번에 걸쳐 드래곤의 이동을 목격했다고 해. 이것이 야생의 드래곤인지, 아니면 어떤 자가 조종하는 것인지 알 수 없지만… 용족의 공격력이 우리 인간에 비해 강력하다는 것은 알고 있겠지? 한번의 방심으로 목숨을 잃을 수도 있어. 추방된 신관전사가 이번에는 군에 쫓기고 있는 듯 해. 쫓는 자와, 쫓기는 자… 어느 쪽이든 동방 교회의 혼란에 대해서 진상을 알고 있지 않을까?



▲ 많은 수의 드래곤이 등장한다

승리조건	적 본거지(마레리프)의 제압
패배조건	아군 본거지(사기스)의 제압

■거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
사기스(サギス)	79	47	상점
에스텔곰(エステルゴム)	81	52	
크리사루이(クリサルイ)	208	71	
큐셰(キュンシ)	179	19	
힐페리히(ヒルペリッヒ)	141	72	
사리스크(サリスク)	234	13	마녀의 관
도슬(ドッソル)	122	14	
마리레프(マリレーフ)	77	50	

■엘고레아 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
본 헬름	50	에스토크	250
깃털 장식	60	마인고슈	400
레이피어	30	체인 메일	120
석검	200	스케일 아머	200

힐페리히

주인공 마그나스로 정보를 얻으면

신관전사 : …당신은 혁명군이군요? 나는 에루로페아. 얼마 전까지는 신관전사장을 맡고 있었습니다.

마그나스 : …오디론님이 신관전사에게 악마를 빙의시켰다는 것은 사실입니까? …왜 마계의 사람과!?

성진의 기사 에우로페아 : 악마가 빙의한 신관전사는, …그자는 내 부하였습니다. 이상하게 높은 마력, 확실히 이 세계의 것이라고는… 하지만 믿을 수 없습니다! 설마 그 아이가!! …사고입니다!

마그나스 : 이상하게 높은 마력!? …그 때와 같군. …고데스라스와 같은 힘? 어떤 과실을 먹지는 않았습니까?

에우로페아 : 뭔가 특별한 것을 먹을 수 있는 기회라면, 케리코프가 열었던 식사회에 참가한 것밖에는…

마그나스 : …케리코프 장군인가…

에우로페아 : 오디론님은 강한 분입니다. 어떤 일이 있다해도… 악마와 접촉한다는 것은… 부탁입니다. 동방 교회로 가주십시오. 다시 동방 교회로 가서, 사건의 진상을 밝혀야 합니다. …진실을 알

고 싶습니다.

마그나스 : 당신에게 불행한 '진실'이라면?

에우로페아 : …신을 위해 일하는 전사로써 책임을 지겠습니다.

마그나스 : 결의는 알겠습니다. …하지만 이대로는 위험해요. 먼저 이 땅을 해방시키죠. 게다가 당신을 쫓고 있는 자야말로, 진실을 알고 있을 겁니다.

에우로페아 : 한번 믿어 주시겠습니까? 고맙습니다. 반드시 그 신뢰에 보답하죠. …그럼 마리레프 성에서.

마그나스 : 부디 무리는 하지 마십시오.



▲ 신관전사 에우로페아와의 만남

전략

이번 스테이지의 특징은 드래곤이 많이 나온다는 점이다. 전열에 위치한 드래곤은 통상 공격만을 가하기 때문에 어려움은 없지만, 후열에 위치할 경우 데미지 공격과 함께 상태 이상을 가하기 때문에 까다로운 한 판이 될 것이다. 드래곤 부대에는 인간계 유니트 보다는 같은 드래곤이나 몬스터 계열의 유니트로 상대하자. 또한 이번 스테이지에서 놓쳐서는 안될 인물이 있다. 바로 신관전사인 에우로페아로 그녀를 동료로 만들 수 있다. 먼저 북서쪽에 위치한 힐페리히(ヒルペリッヒ) 요새에 주인공 유니트를 보내서 정보를 얻으면 에우로페아와 만나게 된다. 그리고 대화를 통해 자신을 믿어 주어서 고맙다는 말을 하고 적 보스를 향해 이동한다. 이 때 에우로페아가 살아있는 상태에서 스테이지를 클리어하면 동료가 된다. 에우로페아의 크라스는 센추리온으로 파라딘, 프레이어와 함께 아군이 되어 준다. 그리고 스테이지를 클리어한 다음 에우로페아를 힐페리히로 보내어 정보를 들으면 방패, 스타리 스카이를 얻을 수 있다.



▲ 적은 대부분 드래곤으로 구성되어 있다



▲ 센추리온인 에우로페아의 부대

BOSS
어룡씨 프리아에

어째 이름이 이상한 보스다. 프리아에와 함께 등장하는 드래곤은 강력하지만, 역시 보스만 처리하면 되니 다른 방법을 찾아야 한다. 프리아에의 유니트는 고정형으로 움직이지 않으니, 뒤에서 접근하자. 후열에 위치한 프리아에가 전열로 나오며 아군의 집중 공격을 받게 된다. 당연히 지휘관을 노리는 커맨드로 승부하자. 한번에 죽일 수 없으면 그녀의 무시무시한 아이템 사워를 볼 수 있을 것이다. 하지만 아이템은 개수가 제한되기 때문에 계속 시도하면 처리할 수 있다.

프리아에 : 왜 우리를 방해하지? 무엇이 목적이야, 혁명군! 우리는 이단인 신관전사의 제거를 목적으로 하고 있어. …왜 그것을 방해하지? 너희들도 그런 거야…? 악마의 힘을 갖고서 동방 교회를 지배할 의도군! …역시 그런 거지? 케리코프 님이 말씀하신 대로야.

아군 : 틀려. 동방 교회의 지배를 계획한 것은 중앙군이다! …녀석들에게 속지마!

프리아에 : 혁명군에 속한 자들의 말 따위는 신용할 수 없어! 허언을 퍼붓는 이단자 녀석들. 내가 신의 의지에 따라, 너희들 벌하마!

프리아에를 처리하면

프리아에 : …왜, 왜지! 왜 신은 나를 버린 거지?

에우로페아 : 신은 이 세계 전체를 평등하게 바라보는 자. '누구'를 위해서 존재하지 않아.

프리아에 : 멋대로 중얼대지 마! 너희들이 아무리 강하다해도 궁극의 힘을 손에 넣을 자를 상대할 수 없어… 이대로 진격한다면… 각오하는 것이 … 좋…아…

마그나스 : 그녀는 아무 것도 몰랐군…

에우로페아 : 우리들만으로는 진격할 수 없습니다… 마그나스씨, 작은 힘이지만 할 수 있는 일은 하겠습니다. …부탁입니다. 당신과 함께 행동하게 해 주십시오.

마그나스 :

1.알겠습니다	2.유감이지만…

알겠습니다. 우리도 동방 교회의 정보를 얻고 싶었습니다. 뒤에 자세한 이야기를 들려주시겠습니까?

에우로페아 : …고맙습니다. 제가 알고 있는 모든 것을 말씀드리죠.



▲ 동료가 되는 에우로페아

제 23화 －반역자－ 강림의 땅 카피트리움 (降臨の地 カピトリウム)

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 잘 새겨 두라고. 이번에는 남서쪽에 위치한 로소시(ロッシ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에 있는 동부성 에운델(エウンデル)이지. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 이 지역에는 마수와 암흑 속성을 지닌 존재가 숨어 있다고 해. 암흑 속성의 존재… 다시 말하자면 언데드라고 불리는 자들이 왜 이 땅에 모이는지 알 수 없어. 이처럼 신앙이 두터운 지역에 불사의 존재가 나타날 수 없는데 말이야. 그들은 자신들의 영역을 위협하는 모든 자를 적으로 생각하여 습격하지. 우리가 동부성에 접근하는 것을 느끼고 기다리고 있을 거야. 녀석들이 숨어 있을만한 장소… 밤의 암흑과 그늘진 장소는 주의해야 돼.





▲ 이번 스테이지는 마수가 다수 등장한다

승리조건	적 본거지(에운델)의 제압
패배조건	아군 본거지(로소시)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
로소시(ロソシ)	45	87	상점
발타(バルタ)	32	31	
스리나(スリナ)	208	40	
프롤비(プロルベ)	62	39	마녀의 관
에리스터(エリスタ)	161	70	
푸도지(プドン)	227	82	
루가(ルーガ)	237	26	
에운델(エウンデル)	296	50	

■로소시 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
레저 윕	60	패자의 강검	500
라프차 로즈	120	레저 아머	60
파마의 채찍	210	하드 레저	150

전략

이 곳에서 등장하는 적 유니트는 야행성이라 그런지 거점에서 아군을 방어하기보다는, 언덕이나 숲에 숨어 있다가 아군이 거점을 점령하면 비로소 슬금슬금 등장하여 공격해 온다. 따라서 3-4 유니트가 함께 행동해야 어렵게 얻은 거점을 다시 빼앗기지 않는다. 적중에는 코카트리스 부대도 있으니 고렘이나 켈베로스 유니트로 처리하자. 이번 스테이지에서는 언데드 몬스터가 다수 등장하는데, 이를 물리치기 위해서는 신성 공격 또는 적을 한번에 말살시켜야 다시 부활하지 않는다. 신성 공격 유니트에는 매직 미사일을 사용하는 페어리, 배니슈를 사용하는 엔젤 나이트, 지하드를 사용하는 세라핌이 있는데 이중 가장 얻기 쉬운 유니트는 페어리로 지금까지 2마리 정도를 확보했을 것이다. 만약 이마저 없다면 정공법으로 한꺼번에 없애는 방법이 좋다. 이동시 갑자기 튀어나오는 적 유니트가 많으니 이동할 때 유심히 살피자.

BOSS • • • • • • •

개명수 비스크

만약 플레이어가 안키세스를 동료로 맞이하지 않고 카오스 프레임이 낮다면 비스크를 동료로 만들 수 있다. 비스크는 전열 중앙에 위치하고 있기 때문에 아군의 사신 부대(켈베로스×2, 비스트 마스터)로 처리할 수 있다. 그러나 후열에 위치한 블랙 나이트가 간혹 슬립 공격을 가해오니 레벨을 어느 정도 올리고 공격해야 걸리지 않는다.

비스크 : …왔는가… 혁명군이라고 했지! 무엇을 위해 왔는지 모르겠지만… 감사한다. 너희들이 와 준 덕분에 감옥에서 탈출할 수 있었지. 하지만 너희들 쓰러뜨리지 않으면 나는 감옥으로 다시 가야 돼. 안됐지만 실력을 보여줄 수밖에!



▲ 이름과는 달리 평범한 보스다

비스크를 처리하면

비스크 : …안키세스의 아들인가. 너희 부자는 똑같군.

마그나스 : 당신을 구속하는 것은 아무 것도 없어. …편안히 잠들어 줘.

비스크 : 이 나라를 부탁한다… 피곤해 지는군…

왕자 유밀 : 무슨 짓이야!! …놔 줘!

명황 기사단원 : 너희들, 확실하게 잡아! 얌전히 있으라고. …곧 끝나니까.

유밀 : …우… 아아앗!!

명황 기사단원 : …뭐지!?

유밀 : 아…

마리 : …유밀님…

유밀 : …마…리…? …오지…마…, 안…돼….

마리 : …괜찮습니다… 유밀님… 제가 곁에 있습니다. 마음을 놓으세요…

유밀 : 나는…, 어떻게 된 거지…? 증오와 분노가 넘쳐서… 거대한 힘이…, 검은 암흑이… 나를… 삼키려 하고 있어…. 힘을 … 손에 넣은 건가…? …!! 누구지…? 누군가의 기억이…, 누군가의 감정이 내 속에 들어오고 있어! …틀려. 나는 유밀이다!! ……? …힘? 그래! …나에게 힘을!

마리 : 그렇습니다. 유밀님… 모든 것을 받아 들여서… 그것이 당신의 힘… 그리고… 이 세계는 전부… 전부 당신의 것 … 아… 유밀님…. 저는 영원히… 영원히 당신의 우방입니다.





▲ 원하던 힘을 손에 넣은 유밀

제 24화
-전설의 어부(語部)- 동방 교회 세레세스 (セレセス)

황자 암리우스 : 머지 않아 혁명군이 온다. …자, 말해! 바사의 신단은 어디에 있지!? 들은 적이 있겠지? …궁극의 힘은 어디에 있는 거야!

동부 장군 케리코프 : 확실히 알아내는 데에는 성공했지만… 당신에게는 가르쳐 드릴 수 없습니다.

암리우스 :뭐라고! 누구 덕분에 이 위치에 있다고 생각해!

플후라스 : 확실히 황자덕분이지. 감사의 마음을 잊지 말라고, 케리코프.

암리우스 :프… 플후라스!! …명황 기사가 왜 여기에? 설마… 케리코프!!

플후라스 : 너희들의 계획은 오래 전부터 알고 있었지. 우리를 쏙 뺀 것 좋은 태도야. …암리우스 황자.

암리우스 : …큿…

플후라스 : 궁극의 힘은 우리가 맡는다. 유감이지만. 케리코프! …뒤를 부탁한다.

케리코프 : 기다려 주십시오. 플후라스님! 저에게 무엇을 하라고…

플후라스 : 혁명군이 추격해 오고 있지? 너는 그것을 막아라. …막을 수 없다면 시간을 끌어. 그건 너도 가능하겠지?

케리코프 : …허, 협력자인 저를 그냥 보고만 있으라는 말입니까?

플후라스 : 협력자라고? 그것은 네 생각일 뿐이야. 우리와 대등한 입장에 있다고 생각하나 보지? …그러니까 너희들이 무능하다고 하는 거야. 우리가 인도해야만 움직일 수 있는 이 나라 사람들에게 하나하나 상대를 할 필요는 없어.

전략 회의

휴고 : 중앙군의 목적은 우리와 동방 교회의 접촉을 방지하자는데 있는 것이 아닌 듯 해. 혹시 '궁극의 힘'을 얻는 것이 목적일지도…

마그나스 : 궁극의 힘은 뭐지? …당신은 알고 있어?

에우로페아 : 바사신의 축복을 받은 개투왕이 손에 넣었던 강력한 힘… 제가 알고 있는 전설 중에 그 이름이 명기되어 있어요. …그 이상은 아무것도. …단지 우리 신관 전사의 임무가 궁극의 힘을 지키는 것이라고 들었습니다.

마그나스 : 그런 것이 실재한다는 것인가?

에우로페아 : 모릅니다. 그냥 전설일지도… 아니면 사실일지도? 모든 것을 알고 있는 것은 제주(祭主)뿐입니다.

휴고 : 왕과 중앙은 그 존재를 알고 있을 거야. 왜, 지금까지 가만히 있었지?

에우로페아 : 자신이 얻은 힘의 강대함에 공포를 느낀 개투왕은… 그 힘을 바사 신단과 함께 봉인시켰다고 합니다. …무서웠겠죠. 전설의 왕조차 건들일 수 없는 정도의 힘이었으니까요.

전령병 : 실례합니다! 광염 십자군인 듯한 일당이 교회를 나와서 남쪽으로 향하고 있습니다.

마그니스 : 로디스가? 중앙군이 아니란 말인가?

에우로페아 : ……!! …남쪽에…!?

휴고 : 왜 그러십니까, 에우로페아님? …설마 바사 신단이?

에우로페아 : …모르겠습니다. 하지만 바사 신단은 남쪽 트레모스 산맥에 있다고 들었습니다.

마그니스 : 정보를 얻은 것은 확실해. 교회의 해방을… 오디론님의 구출을 서두르자고.



휴고 : 음. 그럼 상황을 확인하지. 이번에는 북서쪽에 위치한 루브누이(ルブヌイ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 동쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에 있는 동방 교회 세레세스(セレセス)야. 이 교회를 해방하고, 전 제주인 오디론 님을 구출하는 것이 이번 작전의 목적이야. 본거지에서 그대로 동쪽으로 향하면 단시간에 목표 지점에 도달할 수 있지만… 이 루트에 어떤 함정이 있다는 정보가 들어 왔어. 진군 루트의 결정은 신경 써서 하라고.



▲ 바로 갈 수는 있지만 함정이 있다고 한다

승리조건	적 본거지(세레세스)의 제압
패배조건	아군 본거지(루브누이)의 제압, 마그니스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
루브누이(ルブヌイ)	194	62	상점
네진(ネジン)	192	57	
피뉴그(ピニュグ)	92	79	
바나바라(バナバラ)	169	47	
카라(カラ)	243	16	
코트라스(コトラス)	29	74	마녀의 관
보리스크(ボリスク)	232	66	
카라톤(カラトン)	136	57	
세레세스(セレセス)	34	50	

■루브누이 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
라이트 메이스	30	풍의 법의	400
발더 메이스	160	로자리오	50
법의	50	벨 오브 썬더	250
현자의 옷	300		

전략

아군 본거지에서 세레세스까지 직선로가 연결되어 있지만 세레세스 근처 서쪽에 적의 레기온 부대가 있다. 따라서 정면 대결보다는 적의 거점을 해방하면서, 우회하여 세레세스로 접근하자. 적 부대는 대부분 패러딘과 프리스트로 구성되어 있기 때문에 유니트를 완전히 없애기에는 힘이 든다. 그러나 드문드문 유니트가 등장하고, 위력 있는 공격을 가해오는 것이 아니기 때문에 아군의 진격을 방해할 수는 없을 것이다. 데미지의 총 합계로 승패가 나며 지는 쪽은 뒤로 많이 밀려나니, 여러 유니트가 함께 행동하면서 공격을 가하면 진전하는 데 큰 방해는 없을 것이다. 비뉴그-바나바라-카라-코트라스-보리스크-카라톤의 순으로 해방한 다음 보스가 있는 세레세스로 향하자.



▲ 우회하며 진격하자

BOSS

동부 장군 케리코프

나이트인 케리코프를 쓰러뜨리기 위해서는 엘름 패트라를 사용하는 것이 효과적이다. 전투 중 세번째 게이지가 올라감과 동시에 사용하자.

암리우스 : 이용할 만큼 이용하고, 쓸모가 없으면 버린다…안됐군 케리코프. 녀석들에게 이용당한 나도 바보지만, 너는 버림받은 개꼴이 되어 버렸군.

케리코프 : …두번 다시 배신하는 일은 없을 것입니다. 암리우스 황자…! 저를 도와주십시오. 제발 저를…

암리우스 : 로디스 녀석들에게 버림받으니, 이번에는 나에게 의지하겠다는 건가? 아까 그 태도는 어디로 갔지? 정말 한심한 녀석! 다음에는 혁명군에게 의지하겠군!

케리코프 : 왜 이렇게 잘 안 풀리지? …어? 신관전사들을 속이는 것은… 오디론을 추방한 것은 잘 됐는데!

동부군 기사 : 케리코프 장군! 큰일입니다!! 혁명군이 교회 내에 진입했습니다.

케리코프 : 제길! 이렇게 된 것은 전부 녀석들 때문이야! 녀석들이 없었다면 이런 일은!!!



◀ 쓸개빠진 녀석, 케리코프



▲ 엔젤 나이트만 조심하면 된다

마그니스 : 당신이 오디론님을… 신관 전사를 처단했나?

케리코프 : ……

마그니스 : 대답해!

케리코프 : 그, 그렇다. 내가 했다. 마계의 과실을 사용했어. 시킨 대로하면 동방교회를 내 것으로 주겠다는 말에… 아무 것도 몰랐어! 정말 몰랐다고! 그렇게 될 줄은. 나는 암리우스 황자의 지시에 따른 것 뿐이야… 도와줘! 뭐든지 할 테니까 목숨만은…

마그니스 : ……

케리코프 : 그, 그래!! 로디스의 목적을 알려주지! 궁극의 힘이다! 궁극의 힘이 목적이야! 녀석들은 바사 신단으로 가서 궁극의 힘을 얻으려 하고 있어. 중앙도 같은 것을 노리고 있지만 녀석들이 눈치채서 실패했어. 이것으로 됐지? …으, 응? 목숨만은…

제주 오디론 : 가르쳐 주었나? …바사 시단의 장소를. 무슨 짓을…

에우로페아 : 오디론님!! 무사하셨습니까, 오디론님.

오디론 : 음…, 너도 무사했군, 에우로페아. 하지만 안심할 단계가 아니야. 남쪽으로 빨리 가. 녀석들을 바사 신단에 접근시켜서는 안돼.

마그니스 : …궁극의 힘은 전설상에서만 등장하는 것이 아닙니까?

오디론 : …너는?

마그니스 : 혁명군, 창천기사단, 마그니스, 동방 교회의 이변을 알고서 이렇게 왔습니다. …가르쳐 주십시오. 궁극의 힘은, 개투왕이 얻은 힘은, 실재하는 것입니까?

에우로페아 : 가르쳐 주십시오. 오디론님! 그는 믿을 만한 사람입니다.

오디론 : …이제 생각났군. 안키세스의 아들이지. 이 상황에서는 할 수 없지. 궁극의 힘은 전설이며, …진실이다. 개투왕만이 아니야. …바사님에게 사랑 받았던 고대 왕 …그리고 다니카의 기사도 모두 힘을 얻은 자들이었다. 너무나 강대해서 전설로 취급하고 진위도 감추었지. 하지만 힘을 얻을 수 있는 것은 '계약의 아들'뿐… 태어나기 전, 신과 계약을 교환한 '계약의 아들'만이 그 힘을 얻을 수 있어. 암리우스 황자인가? 그자가 '계약의 아들'…

마그나스 : …궁극의 힘이 정말 있군요. 로디스를 막아야 돼. 녀석들 생각대로 하게 내버려 둘 수 없어! …봉인을 지켜야 돼!

에우로페아 : 제 목숨은 그가 구한 것입니다. 저도 그와 함께 가겠습니다. 용서해 주십시오. …허락해 주십시오. 오디론님.

오디론 : …알고 있다. 지금이 네가 여행할 시간이다. 너는 세계를 변화할 만한 힘을 지닌 자. …별이 그렇게 말하고 있다. 가라. 에우로페아. 자신의 운명을 발견해라.



▲ 간까지 빠져있다



▲ 바사 신단으로 빨리 가라는 오디론

제 25화
-인외(人外)의 땅-
트레모스 산맥
(トレモス 山脈)

전략 회의

마그나스 : 왜 그래, 휴고? 여기에서 시간을 허비할 수 없어!

휴고 : 그건 당연하지만… 우리 주변을 누군가가 포위하고 있어… 그것도 많은 수로 말이야.

마그나스 : 설마… 로디스가!?

휴고 : 그것도 모르겠어… 로디스인지 아닌지도 모르고, 적의 정체조차 알 수 없어. …그리고 그 목적도. …이것을 봐. 이번에는 거의 중앙에 위치한 파르느(ピャルヌ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 약 반나절 정도의 거리에 있는 사바아(サヴォア) 관문이야. 이 관문의 제압이 이번 작전의 목적이지. 이 산중, 적의 습격이 없으면 좋겠지만… 적군은 우리 주변을 포위하고 있어. 본거지로 공격해 오는 것도 시간 문제지. 우리에겐 매우 불리한 상황이지만, 공격을 막아내기만 하면 승산은 있어. …공세로 전환하는 기회를 놓치지 마.



▲ 아군을 포위하고 공격해 오는 적들

승리조건	적 본거지(사보아)의 제압
패배조건	아군 본거지(파르느)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
파르느(ピャルヌ)	114	42	상점
이브데리(イブデリ)	191	69	
울다(ウルダ)	172	51	마녀의 관
소시바(ソシバ)	39	75	
타토반(タトバン)	56	51	
사보아(サヴォア)	83	50	

파르느 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	볼케이토스	460
아멧트	120	라지 실드	180
스렌더 스피어	150	타워 실드	350
빌더 스피어	230	프레이트 메일	210
프로크스	450	헤비 아머	650

이브데리

마그나스 이외의 유니트가 들어가면

아군 : …누구냐!? 누가 거기에 있지? …다, 당신은! 왜 여기에?

질풍의 데보네아 : 볼마우카인의 반란 활동을 제압하기 위해 온 광염 십자군이지만… 그 대부분이 파라티누스로 향했다. 이단 제거를 외치는 광염 십자군이 반란을 못본척하고 구하고자 하는 것 …뭔가 좋지 않은 예감이 들었어. 로디스의 움직임을 따라서 여기까지 왔다. 자, 여기는 나에게 맡겨, 너희는 먼저 가라!!

마그나스가 이브데리로 가면

마그나스 : 데보네아씨! 닐담쪽은 어떻습니까?

데보네아 : 그들은 괜찮다. 서쪽 동포와도 화해를 했고, 지금까지 없던 결속력을 보이고 있어. 너희들의 행동이 그들을 일으켜 세워 준거야. …데스틴은 위니아를 나와서 명성 기사단을 추격하고 있어. 목적지는 분명 여기라고 생각해. 로디스가 무엇을 꾸미고 있는지 모르겠어. 하지만 강자의 논리를 앞세우는 그들의 논리는 문제가 있어. …이대로는 가망이 없어. 마그나스군… 나도 너와 함께 가겠다! 조금은 너의 힘이 될 수 있을 거야.

마그나스 :

1.정말입니까? 2.괜찮습니다

정말입니까? 우리같은 자들을 위해서…

데보네아 : 너를 알고있기에 힘이 되어 주겠다고 말한 거야. 너는 많은 자를 통솔하고 있는 입장이 되었겠지? …좀 더 자신을 가지라고! 가자, 마그나스



▲ 이브데리에서는 데보네아와 만날 수 있다

전략

비교적 작고 빨리 클리어 할 수 있는 스테이지다. 적은 초반부터 아군 본거지를 향해 공격해 오는데 비를 방어하기 위해서 다수의 유니트를 출격시키자. 그리고 행동 옵션을 영격과 유격으로 바꾸어서 본거지 가까이에 오는 적 유니트를, 본거지에서 떨어진 곳에서 싸우도록 맞추어 놓자. 초반 방어에 성공했다면 80%이상은 클리어 한 것이다. 이제 각 거점을 해방시키고 보스를 향해 진격하자. 그리고 이브데리를 해방시키면 데보네아를 만날 수 있다.





▲ 시작하자마자 많은 수의 적이 공격해 온다

BOSS 백화의 유디카

역시 회복 계열의 캐릭터가 없는 유디카는 모든 적을 처리하고 온 아군을 당해낼 수 없을 것이다. 전열에 오우거가 버티고 있지만, 전과는 달리 아군의 레벨도 꾸준히 올렸기 때문에 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 아군의 사신 부대로 처리하자.

유디카 : 검은 파동이 지상을 감싸고 있어… …때는 왔다. …부활이다. 우리 여왕이 눈을 뜰 때이다. 그리고 우리의 시대가 온다. 방해하지 마… 방해하지 말라고 인간들아!


▲ 전열에는 오우거가 있다

유디카를 물리치면

유디카 : 뒤를 부탁한다… 제다…여…

제 26화 - 계약의 아들 - 바사(バーサ) 신전

명황기사 플후라스 : 이것은 무슨 일이지? …녀석은 어디에 갔어! 너희들 도대체 뭘하고 있었나!?

명황기사 단원 : 죄송합니다. 여기에 왔을 때에는 벌써…

플후라스 : 시끄러워!! 변명을 하고 있을 틈이 있다면 빨리 찾아봐! 대답해… 이것은 누가 한 짓이지? 네가 한 거야? …너… 뭔가 알고 있지…?


▲ 유밀은 어디로 간 것일까

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 새겨 두라고. 이번에는 남서쪽에 위치한 비테그라(ビテグラ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있는 계약의 땅 바사 신전. 이 신단을 제압하고, 로디스의 손에서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 복수의 비행부대가 이쪽을 향해 이동중이라고 해. 게다가 목표지점인 바사 신전 주변의 상공에서도 비행 부대가 확인되고 있어. 이 같은 상황에서 바사 신전에 도착하기란 매우 어렵지. 하지만 로디스의 계획만큼은 어떻게 해서든 막아야 돼.


▲ 이 지역에 비행 부대가 대기하고 있다

승리조건	적 본거지(바사 신전)의 제압
패배조건	아군 본거지(비테그라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
비테그라(ビテグラ)	188	67	상점
루제프(ルジェフ)	109	10	
사레할트(サレハルト)	242	33	
그레미하(グレミハ)	273	45	
쿠도임칼(クドイムカル)	197	62	
소콜(ソコル)	259	37	마녀의 관
살미(サルミ)	82	47	
바사 신전(バーサ神殿)	79	50	

■비테그라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
깃털 장식	60	냉동된 도끼	500
아메트	120	바크라	40
슬렌더 스피어	150	브레스트 프레이트	180
썬더 스피어	320	발더 메일	250
오즈릭 스피어	410		

전략

이번 스테이지에서는 초반에 적 비행 부대가 대거 공격해 온다. 특히 산맥을 따라 건너오기 때문에 다방면에서 공격을 받을 수 있으니, 먼저 루제프를 제압(중립지역이라 제압밖에 할 수 없음)하여 1차 지지선을 구축하자. 북쪽에서 오는 적은 모두 여기에서 처리하고 동쪽에서 오는 적은 본진에서 직접 나가서 방어하자. 특별히 강한 적은 없지만 상당히 많은 부대가 등장하기 때문에 회복에 주의를 기울여야 한다. 그리고 적중에 코카트리스를 후열에 둔 부대가 있으니 고렘 부대로 처리하자. 필자의 경우 고렘 유니트, 2부대의 드래곤 유니트, 켈베로스 유니트로 거의 다 처리했다. 인간 캐릭터 부대는 리더를 잃은 적 유니트와 싸워서 레벨을 올렸고, 거점 해방에 주력했다.


▲ 초반에 비행부대가 공격해 온다

BOSS 명황기사 플후라스

상태 이상 공격을 가하지 않는 한 아군의 사신 부대를 당해 낼 수 없을 것이다. 맷집 강한 켈베로스나 드래곤으로 연속 공격을 가하면 제 아무리 명황기사라 해도 견뎌낼 수 없다. 가만히 '지휘관을 노려라'로 플후라스만 처리하자.

명황기사 단원 : 플후라스님, 혁명군들이…

플후라스 : 방해하지 마! 너희들이 어떻게 해봐! 제길, 저녀석들! 왜 이 정도의 마력만 갖고 있지!? 마계의 과실만으로는 그 정도의 마력밖에 얻을 수 없다는 건가? 이대로는 끝낼 수 없어! 나의 고귀한 피라면 이 정도의 봉인정도는… 제길, 안된다!

아군 : 전설의 부활은 되지 못한 듯 하군!!

플후라스 : 시끄러워!! …이렇게 된 이상 너희들을 제물로 받혀야겠다!!


▲ 봉인을 풀지 못하는 플후라스


▲ 플후라스도 전열에 위치해 있다

플후라스를 처리하면

플후라스 : 내가… 이런 녀석들에게…


▲ 전설은 유밀에 의해 실현되는데…

제 27화

-이계(異界)로의 문- 바사 신전

전략 회의

휴고 : 그것은 분명 마계의 주인입니다. …곤란하게 되었군요.

마그니스 : 궁극의 힘이란 마계의 힘인 것인가? 왜 유밀이…

디오 : 잠깐! 이 나라를 부흥시켰던 왕은 마계의 힘을 얻었었지? 오우거 배틀의 전설도, 사실인가!?

사라딘 : 그 같은 이야기는 다음에 하지. 어쩐지 이것은 소환이라는 레벨이 아닌 듯 합니다만? 아마도… 바사 신전이란 카오스 게이트가 아닌지…

디오 : …카오스 게이트!?

사라딘 : 우리들이 살고 있는 이 지상 세계와, 이 세계를 연결하는 문… 먼 옛날에 신들이 창조했다고 하며, 우리는 도저히 이해할 수 없는 것… 이 나라의 전설에서 생각해 보아도, 틀림없겠는데…

휴고 : 그럼 카오스 게이트는 마계로 이어진 것입니까…? 이대로 놔두어서는 안되겠습니다. 오우거 배틀의 전설대로라면 마계의 주인은 우리가 살고 있는 이 대지를 빼앗는 것이 목적… 혁명은 둘째치고 이 나라만의 문제가 아닙니다.

마그니스 : 유밀은 마계로 가버린 걸까? 도대체 어떻게…

휴고 : 무슨 말을 하는 거야!! 그런 생각을 할 때야? 어쨌든 카오스 게이트를, 마계의 주인을 막아야만 해. 봉인 방법을 모르는 이상 파괴를 해서라도 막아야 해! 이 싸움은, 너의 우리를 위한 싸움만이 아니야. 알겠어? 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 북서쪽에 위치한 그레미하를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 동쪽으로 약 반나절 정도의 거리에 있는 바사 신전이야. 이 신전을 제압하고 카오스 게이트의 활동을 정지시키는 것이 이번 작전의 목적이지. 마계의 주인은 바사 신전에서 출현하지만, 대부분은 이 땅을 벗어난 듯 해. 적은 우리를 포위하듯이 포진했으며, 만나는 것은 시간 문제야. 하여튼 적의 포위망을 돌파하여 카오스 게이트의 활동을 정지시켜야 해.



▲ 견고한 방어진을 구축하고 아군을 공격해 온다

승리조건	적 본거지(바사 신전)의 제압
패배조건	아군 본거지(그레미하)의 제압, 마그니스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
그레미하(グレミハ)	273	45	
루제프(ルジェフ)	109	10	
사레할트(サレハルト)	242	33	
비테그라(ビテグラ)	188	67	상점
쿠도임칼(クドイムカル)	197	62	
소콜(ソコル)	259	37	마녀의 관
살미(サルミ)	82	47	
바사 신전(バーサ神殿)	79	50	

■비테그라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
깃털 장식	60	냉동된 도끼	500
아메트	120	바크라	40
슬렌더 스피어	150	브레스트 프레이트	180
썬더 스피어	320	발더 메일	250
오즈릭 스피어	410		

소콜

사라딘 : 너희는 로디스! …명황 기사단인가!?

볼드윈 : …혁명군… 훗, 아직 살아 있었군.

사라딘 : 카오스 게이트를 열어서 어떻게 하려고? 로디스는 마계의 힘을 이용할 수 있다고 생각하나? …어리석은…

리차드 : 어두운 정신 파동에 지배되어 버린, 너희들과 함께 취급하지마. 우리 피라하의 가호아래, 모든 존재는 우리의 발 밑에 있어. 마계의 주인과 같은 것… 우리의 힘은 이미 암흑도를 넘어섰다. 우리가 추구하는 것은 그 이상의 힘, …궁극의 힘이다! 마계로 가서 그것을 얻는다!

사라딘 : 궁극의 힘이라고…? 자연의 법칙을 위반하고, 사람이기를 져버린다 해도… 강대한 힘을 얻고 싶어?

리차드 : …이 세계에는 약하고 어리석은 자가 너무 많아. 우리가 그 녀석들을 보다 좋게 관리하려고 한다. 강하고 우수한 자의 도움이 되도록, 압도적인 힘을 얻어서 말이야. 너희들처럼 지배될 가치조차 없는 자들에게는 죽음이라는 이름의 안식을 내려주지. 선택받은 민족의 이상을 위해 어리석은 자는 필요없어!!

사라딘 : …그것이 로디스의 목적인가?

볼드윈 : 누구냐!?

사라딘 : 평화를 사랑하는 사람들의 행복조차도 힘으로 뺏으려 하는군. …로디스의 기사여! 제노비아를 위해, 파라티누스를 위해, 너희의 생각대로 만들게 하지는 않아!

사라딘 : 데스틴! …길버트!!

길버트 : 여기는 우리에게 맡기고, 먼저 가! 당신은 카오스 게이트를, 마계의 주인을 막아야 해!

사라딘 : …하, 하지만.

길버트 : 뭘 꾸물대고 있어. 당신이 해야만 하는 일이야! 당신은 마그니스의 힘이 되어 줘!

데스틴 : 자, 와라!!

리차드 : 제테기네아 제국을 파괴한 남자… 네가 그 데스틴인가? 재미있군. 네 상대는 내가 해주지!



▲ 궁극의 힘을 얻고자 안달인 명황 기사단

전략

이번 스테이지의 장소는 바사 신전으로 26화와 동일한 맵이다. 또한 아군 본거지를 포위하고 있기 때문에 공략법도 비슷하다. 다만 초반에 거점을 확보하기가 어려우므로 3유니트 정도를 행동 옵션에서 영격으로 해놔야 안심할 수 있다. 초반에 몰려오는 적을 처리했다면 이제 각 거점의 해방을 위해 이동하자. 적중에서 주의해야 할 캐릭터는 오우거로 인간계 캐릭터가 직접 공격을 2~3번 정도 받으면 빈사 상태에 빠지게 된다. 따라서 이번 스테이지에서도 드래곤이나 켈베로스를 중심으로 싸우자. 소콜에 들어가기 전, 레기온으로 구성된 적이 있으니 2~3부대가 함께 움직여야 할 것이다. 소콜을 해방하면 자동 이벤트가 생긴다. 남은 것은 보스가 있는 바사 신전에 들어가는 것뿐이다.

BOSS・・・・・・・

암흑의 권속 데카라비아

직접 공격력이 우수한 5명의 유니트가 전, 중열에 배치되어 있다. 따라서 전열에는 방어력이 우수한 패러딘이나 고렘이 배치되어 있으며, 회복력이 우수한 프리스트가 있는 유니트로 승부하는 것이 좋다. 데카라비아 역시 전열 중앙에 위치하고 있기 때문에 지휘관만을 노리자.

데카라비아 : 모든 것은 여왕의 부활을 위해서다! 이 순간을 기다려 왔지. 문에서 넘치는 힘을 받아 넣어!! 조금이라도 많은 동포를, 이 땅에 불러들이는 거다! 왔군, 인간이여! 각오해라! 지금이야말로 이 대지를… 이 세계를 우리 것으로 만들겠다!



▲ 강력한 공격력과 방어력을 자랑하는 데카라비아

데카라비아를 처리하면

데카라비아 : 이것으로…, 이것으로 됐어… 다음은 이 땅의 욕망을… 어두운 욕망을 가득 채우면 돼… 이 땅도… 마계로 변할… 것이…다…

최후장 있을 수 있는 일, 이룰 수 있는 일, 구할 수 있는 일

명황기사 탐즈 : …궁극의 힘을 얻지 못하면 우리의 계획은 실패로 돌아 간다해도 당연. 바레리아측이 궁극의 힘에 대한 비밀을 얻게 된다면, 우리는 지금 이상의 권력을 얻게 되지.

리차드 : 서쪽 유적에 도박을 거는 수밖에… 녀석은… 제다는 뭐라고?

탐즈 : 유일 왕자가 모습을 감춘 이후, 우리 앞에 나타나지 않아. …제다에게 의지하는 것은 위험하지 않을까? 나는 녀석의 진의를 읽을 수 없어. 녀석도 저쪽 사람… 우리와 같을 수는 없어.

리차드 : 하지만, 녀석의 정보는 확실했어. 카오스 게이트… 계약의 아들… 틀림없이 궁극의 힘에 대한 정보도, 확실할 거야. … 배신해도 어쩔 수 없어. 카오스 게이트가 붕괴된 이상, 녀석의 정보에 의지하는 수밖에 없으니까.

탐즈 : 네가 그렇다면 할 수 없지. 조용히 널 따르겠다. …알고 있나, 리차드? 이 기회를 놓치면 우리 기사단의 복귀는 없어. 네 아버지가 명황 기사단이 쌓아 올린 영광을, 이 손으로 되찾는 거야!

리차드 : 알고 있어. …알고 있다고, 탐즈. 아버지가 돌아가신 후에도 그렌델가(家)가 있었던 이유는 네 덕분이었어. …감사하고 있다. 너의 충의에 응하기 위해서라도, …녀석을 위해서라도…

탐즈 : 누구…! …너희들!!

볼드윈 : 너희들이 날 불러냈는가? ………!! 무슨 짓이지!? ……응?

암리우스 : ………

볼드윈 : 암리우스, 네 짓이야? 이 녀석들은 무슨 짓이지?

암리우스 : …쿠쿠쿳…

리차드 : 무사한가, 볼드윈!? 정면으로 승부하지 마! …이 녀석들은 타락했다.

볼드윈 : ……타락…?

리차드 : …어두운 파동에 상처를 입었다. …암흑도에 타락했어!

볼드윈 : 그런 바보같은! 템플 커맨드가 될 정도의 정신력을 갖고 있으면서, 암흑도에 타락하다니…

탐즈 : 마계의 강력한 마력에 침입당한 거야! 영향력은 마계의 과실 이상! 우리는 녀석들의 힘을 우습게 봤어…



▲ 또 다시 궁극의 힘을 노리는 리차드

볼드윈 : 이것이 마계의 힘… 진정한 어두운 파동의 힘…

리차드 : 피해, 볼드윈! 널 잃을 수 없어. …빨리 피해!!

암리우스 : 쿠쿠쿳, 아하하하하!!



▲ 그러나 위험에 빠지게 되는데…

제 28화
-진군-
굴즈(ギュールズ)

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 새겨두라고. 이번에는 북동쪽에 위치한 군다할 (ガンダハル)관문을 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 서쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있는 에첼(エッツェル)이야. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대에 의하면 적 부대는 군다할 관문에서 에첼을 연결하는 일대에, 집중적으로 배치되어 있다는 보고가 있어. …여기를 통과할 때에는 주의가 필요하지. 로디스는 바사 신전에 의한 마계의 주인 출현을… 혁명군이 한 짓으로 만들고 있어. 이것은 전부, 전의 향상을 위한 유언비어지만… 광염 십자군의 병사는 모두, 그것을 믿고 있는 듯 해. 신앙심은 때로는 커다란 힘이 되지. …조심하게.



▲ 적은 이 곳에서 집중적으로 나타난다.

승리조건	적 본거지(에첼)의 제압
패배조건	아군 본거지(군다할)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
군다할(ガンダハール)	83	50	
벨기가(ベルギガ)	87	82	
암델마(アムデルマ)	31	87	상점
메제니(メゼニ)	61	29	
크라시노(クラシノ)	48	69	
콜그에프(コルグエフ)	215	40	
베레조보(ベレゾボ)	215	34	마녀의 관
노비볼트(ノービボルト)	261	64	
무지(ムジ)	182	71	
에첼(エッツェル)	95	50	

■암델마 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
레저 햇	40	사잔의 궁	420
날개 장식	60	레저 아머	60
그레이트 보우	90	하드 레저	150
밸더 보우	160	소일 레저	250
아티발	270		

크라시노

데스틴 : 아이사인가… 너에게 부탁이 있다. 우리의 움직임이 전부 적에게 노출되어 있는 듯 하다. 적과 내통하는 자가 내부에 있겠지… 마그나스에게 전해. 이후의 일을 상담하고 싶다고. …여기에서 기다리겠다고.

마그나스 : 무사했군, 데스틴씨. …길버트씨.

길버트 : 우리 두 사람은 무사하지만… 적의 기습으로 동료의 대부분이 상처를 입었어. …괜찮아, 마그나스? 이 혁명군 중에, 적과 내통하고 있는 녀석이 있어. …틀림없다고.

마그나스 : …데스틴씨는 어떻게 느끼고 있습니까? 혁명군의…, 우리의 행동은, 틀린 것입니까? 그렇지 않다면 배신자는…

길버트 : 마그나스, 너의 기분은 잘 알겠어. 네 앞에서는 안그런척 하지만, 우리도 불안해. …언제나 그랬어. 이런 힘든 나날을 보내고 있으면, 무엇이 올바르고, 무엇이 틀린지 알 수 없게 돼지. 나같이 나이를 먹으면 쓸데없는 지혜가 생겨… 간단한 일도 복잡하게 생각하지. 마수들과 마음을 나누는 방법밖에 모르던 나에게 말이야. …지금은 이대로 좋잖아? 아마, 너는 틀리지 않을 거야. 자신을 믿어, 마그나스.

데스틴 : 성장했군… 마그나스. 불안을 내보이며 달려들던 그때와는 전혀 틀려. 냉정하게 현실을 바라보고 받아들이는 노력을 하고 있어. 지금의 너라면, 이 나라를 보다 좋은 방향으로 이끌 수 있을 거야. 널 만나니 결심이 굳어졌어. 나는 결정했어. 마그나스. 너에게는 우수한 지휘능력이 있다. 올바른 길을 걸어가려는 마음도 있어. …그래서, 너의 힘이 되고 싶다. 너의 지휘하에 들어

가면 진정한 의미로 혁명의 힘이 되겠지. 너의 검으로, 너의 방패로…

마그나스 :

1.고맙습니다	2.나에게 그런 힘은 없습니다

고맙습니다. 데스틴씨, 길버트씨, 당신들의 기대에 부응할 수 있을지 모르지만, 난 가능한 한 노력할 것입니다.

길버트 : 우리가 멋대로 기대한 것 뿐이야. 그렇게 신경 쓰지 말라고. 게다가 우리는 가능한 일밖에 못하잖아? 아하하하하…!!



▲ 배신자가 있는 것 같다는 데스틴

전략

이번 스테이지는 제 20화와 동일한 장소에서 벌어진다. 적은 군다할과 에첼을 이어주는 북쪽 통로에 집중적으로 배치되어 있기 때문에, 북쪽 통로를 통해 바로 에첼로 가기보다는 20화처럼 남쪽 거점을 해방하며 돌아갈 필요가 있다. 서쪽으로 이동하면 적의 비행부대가 대거 몰려온다. 대부분 몬스터로 이루어진 이들 부대는 매우 강력하므로 섣불리 이동해서는 안된다. 먼저 남쪽에 있는 거점을 해방시킨 다음 동시에 쳐들어가자. 특히 한 부대만 북쪽 통로로 보낼 경우 갑자기 나타나는 적 부대에 포위 당하기 쉬우므로, 아이템인 퀵 게이트를 장비한 2-3부대를 함께 보내자. 위험할 경우 퀵 게이트를 사용하여 바로 본거지로 이동하면 피해를 줄일 수 있다. 그리고 마그나스가 크라시노에 도착하면, 데스틴과 길버트가 동료로 들어온다.




▲ 서쪽에서 밀려오는 적들

BOSS

순교자 루갈

역시 회복을 해주는 캐릭터가 없기 때문에 간단하게 처리할 수 있다. 오히려 같은 성에서 등장하는 프리스트×2, 템플나이트×3의 부대가 처리하기 더 어렵다. 두 명의 프리스트가 합성 마법을 사용하면 전체를 회복하기 때문이다. 루갈만을 노리면 어려운 점은 없을 것이다.

루갈 : 마계와 내통하는 사교놈들! 주님을 대신하여 철퇴를 내려주마!

아군 : 틀려! …마계와 내통한 것은 우리가 아니야. 광염 십자군과 이 나라를 이용하여, 마계의 힘을 빌리려 한 것은 너희들의 명황기사단이야!

루갈 : 시끄러워!! 우리의 단결을 혼란에 빠뜨리려는 허언인가? 너희 사교도들의 말에 속아넘어가지 않아.


▲ 이 녀석이 왜 보스일까?

루갈을 처리하면

루갈 : 마계와 내통하는 자가 있는 이상, 세계는… 종말을 맞이한다… 이단이 존재하는 한… 오우거 배틀은… 피할 수… 없어…

제 29화
−배신−
외방지 로뮬스
(外防地 ロムルス)

전략 회의

휴고 : 중앙 관문은, 혁명군과 동방 교회의 지원 부대에 의해 완전히 장악했어. 이것으로 후방을 걱정할 필요없이 진군할 수 있지.

마그나스 : 선행한 제벡 부대는… '남부의 호랑이'의 행방은 어떻게 됐어?

휴고 : 그것은 아직… 각오해둘 필요가 있지만…

마그나스 : …그렇군… …그런데 휴고, 로뮬스 요새 공략의 준비는 어때?

휴고 : 만만의 준비를 해놨어. …이것을 봐줘. 이번에는 남동쪽에 위치한 로비니(ロビニ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북서쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있는 로뮬스(ロムルス) 요새야. 로뮬스 요새 주변의 거점을 해방하여, 요새 공격의 토대를 마련하는 것이 이번 작전의 목적이지. 전장으로는 크지 않지만, 정찰 부대의 보고에 의하면 대단한 격전이 예상돼. 적은 각지에 많은 수의 부대를 배치. 전투를 회피하지 않으려는 상태야. 힘들고 곤란한 전투가 되겠지만 결코 물러나서는 안돼.



▲ 이번 스테이지는 격전이 예상된다

승리조건	적 본거지(로뮬스)의 제압
패배조건	아군 본거지(로비니)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
로비니(ロビニ)	249	44	상점
노레(ノーレ)	85	80	
무라우(ムラウ)	43	72	
오토차츠(オトチャツ)	141	11	마녀의 관
빌시(ビルシ)	157	11	
시니(シーニ)	70	17	
로뮬스(ロムルス)	112	86	

로비니 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
발더 헬름	170	슘마누스	500
발더 소드	150	카이트 실드	70
그랜드 링	400	발더 실드	250
브레시드 소드	400	프레이트 아머	230
팔시온	400	발더 아머	420

전략

초반에는 레벨 24-25의 캐릭터로 구성된 비행 부대가 본거지를 향해 접근한다. 상당히 강력한 몬스터로 구성되어 있으므로 본거지에서 영격으로 상대하자. 초반 비행 부대를 처리했다면, 다음은 아군의 공격 타이밍. 먼저 각 거점의 중심이 되는 노레(ノーレ)를 해방시키자. 이 곳은 사방에 거점이 있기 때문에 적은 적극적으로 공격을 가해온다. 따라서 한 부대만 보내지 말고 적어도 5부대 이상은 노레로 보낼 것. 역시 적의 공격을 방어하면 남은 것은 거점의 해방이다. 이곳은 특이하게도 모럴 수치가 낮은 거점이 3곳이 있어서 카오스 부대가 반드시 필요하다. 위에서 말한 사신 부대(켈베로스나 드래곤)의 경우 지은 죄가 많기 때문에(?) 얼라이먼트 수치가 낮을 것이다. 20이하의 모럴을 나타내는 거점은 이 부대로 해방하

자. 이곳은 맵이 작으면서 적 부대가 많기 때문에 자주 전투에 들어간다. 아이템이나 전투 명령에 신경을 쓰면서 만만의 준비를 해놓자.

BOSS
진언의 제벡

배신자답게 실력은 형편없다. 후열에 위치한 세이렌이 무섭기는 하지만 회복 캐릭터가 없기 때문에 간단하게 처리할 수 있다. 방어력도 강하지 않으면서 왜 전열 중앙에 위치해 놓았는지 모르겠다.



▲ 배신자는 제벡이었다


▲ 실력 없는 자가 배신을 한다

아군 : 당신은 제벡!? …역시 배신한 것인가?
제벡 : 로디스로 부터의 독립도 우리의 목적이었지? 그것을 우선한 것뿐이다.
아군 : …뭐라고!?
제벡 : 정말 멋지게, 왕과 황자는 커다란 힘을 얻었지. 너희들도 알고 있겠지? 전설의 개투왕이 손에 넣었던 '궁극의 힘'… 그 힘이 있다면 로디스 교국에서 독립하는 것은 간단하지.
아군 : 궁극의 힘이라고! 안돼! 그것은 위험한 힘…, 마계의 힘이다!
제벡 : 그것이 어떻다는 말이지? …힘이 전부야!! 로디스로 부터의 독립이 실현되면, 그것으로 좋잖아? 그 때에는 우리도 상급민으로 들어간다. 너희들도 협력해!! 이 나라를 위해서!



제벡을 처리하면
제벡 : 너희들은 끝났다… 힘을 얻은 황자에게… 위대한 왕가의 피에…

제 30화 -왕가의 피-
로물스 요새(ロムルス要塞)

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 새겨 두라고. 그럼 요새 공략의 설명을 시작하지. 이번의 요새 공략을 대비하여, 요새 남쪽에 가설 본거지를 설치했어. 목표는 본거지의 북쪽, 2중으로 구성된 성벽을 넘어서 가야 하는 로물스 요새야. 이 요새의 제압이 이번 작전의 목적이지. 요새 공략은 이번이 처음이지? 지금까지의 전투와는 조금 다를 거야. 이 요새는 철망과 두터운 성벽으로 둘러 쌓여 있어서, 비행 부대 이외에는 직접 진입할 수 없어. 우선 성문에 접근하여 이것을 파괴해야 돼. 부대를 성문 앞으로 이동시키면 파괴 작업을 개시하지. 단, 이 부대는 성문 파괴 작업에 전념하기 때문에 얼마 동안은 이동과 방향 전환을 할 수 없어. 이 부대의 호위도 반드시 필요하지. 성벽 내의 상황은 실제로 성문을 통해 들어가야 알 수 있어. 당연히 적도 기다리고 있겠지. 성벽 내까지 진입할 때 부대를 재정비하고 만전의 태세로 임해야 돼. 지금까지와는 다르게 성벽 내에 해방할 거점은 존재하지 않아. 또, 거점에서의 회복은 가능하지만 복수의 부대를 모아도 재편성은 할 수 없어. 그것이 가능한 것은 아군 본거지 뿐이야. …잊지 말라고. 그러니 필요 이상으로 겁낼 필요는 없어. 모든 것은 지금까지의 연장선상에 있으니까. 또, 성벽, 성문 등의 장해물이 많고, 행동 가능한 범위도 좁기 때문에… 레기온을 파견할 수 없어. …응? 파견하고 싶은 유니트가 레기온이라면? 걱정하지 마. 레기온의 해제도 해 놓았어. 어려운 일은 나에게 맡겨 두라고. 이번에는 전투에만 집중하라고.


▲ 요새를 공략하는 스테이지

승리조건	암리우스의 격파
패배조건	아군 본거지의 제압, 매그너스의 사망, 리미트 타임 오버

전략

이번에는 다른 스테이지와는 다르게 요새를 공략하게 된다. 요새 공략이 다른 스테이지와 크게 다른 점은 레기온을 운용할 수 없다는 점과, 거점이 없어서 해방이나 제압을 하지 않는다는 점이다. 대신 회복을 할 수 있는 지점이 있어서, 거점의 역할을 대신한다. 게임이 시작되면 아군 본거지의 북서쪽과 북동쪽에 위치한 성문을 향해 아군 유니트를 파견한다. 보낼 때에는 반드시 3-4부대씩 움직일 것. 성문을 파괴하는 동안 그 유니트는 움직일 수 없기 때문이다. 성문 앞에 있는 적 부대를 처리한 다음 이동을 성문 앞으로 조정하면 성문을 파괴하기 시작한다. 5, 4, 3, 2, 1로 카운트를 세며 모두 끝마치면 성문은 열린다. 그리고 무수히 쏟아져 나오는 적 유니트들. 그 중에서도 마계의 주인인 사튜로스도 등장한다. 그러나 특징 있는 공격은 없기 때문에 겁먹을 필요는 없다. 성 중앙에 있는 회복 지점에서는 캐릭터의 HP와 피로도를 회복시킬 수 있다. 주력 유니트가 안전하게 회복했다면 암리우스 앞에 있는 성문도 마저 깨뜨리자.


▲ 먼저 성문을 파괴하자



▲ 시간 제한 내에 암리우스를 처리해야 한다

BOSS
왕자 암리우스

암리우스의 클래스는 다크 프린스로 암흑도에 빠져 강대한 힘을 자랑한다. 그래서인지 대범하게 혼자 있다. 첫 번째 전투는 싱겁게 끝날 것이다. 평범한 공격을 가할 뿐이니, 전투에서 진 그는 마계의 주인 4마리를 소환하고 다시 싸우게 된다. 이 때 가장 주의해야 할 것은 암리우스의 다크 타워로 펌프킨 헤드의 가보차 우즈(かぼちゃうぉーず)와 비슷하지만 그 위력은 비교할 바가 못된다. 일격을 맞으면 그 캐릭터는 그냥 죽기 때문이다. 일단 이 공격을 맞았다면 후퇴하여 아이템인 재생의 제단으로 다시 살리고, 대기하고 있던 다른 부대로 다시 싸우자. 암리우스는 후열 중앙에 있으며 직·간접 공격이 모두 통한다.



▲ 이것이 궁극의 힘…?


▲ 결국 마계의 주인을 소환한다

암리우스 : 봐라, 이 힘을… 이 위대한 힘을… 나는 얻었다. 궁극의 힘을… 전설과 같은 힘을!

아군 : 당신이 얻은 건 궁극의 힘이 아니야! 당신은 어두운 파동에 침투되었어… 암흑도에 빠진 거라고.

암리우스 : …암흑도에 빠졌다고? 농담하지마!! 나는 정신을 침범하지 않고, 강대한 힘을 얻었어. …이것이야말로 궁극의 힘. …그리고 이 힘을 얻을 수 있는 선택받는 자의 피. 이것이야말로 왕가의 위대함이지! 왕가의 피를 느껴라! 내 힘 앞에서는 엎드리는 게 좋아!

암리우스와의 1라운드가 끝나면

암리우스 : 역시 나 혼자는 무리인가… 그럼 이것은 어때…? 봐라! 신의 힘을 얻으면 마계의 주인조차 내 말을 듣지! 자 어서 와라!! 제 2라운드다!

암리우스와의 2라운드가 끝나면

암리우스 : 이 도적놈들! 너희들을 용서할 수 없어! 나는… 이 힘으로… 세계의 정점에… 강림… 한… 다…

제 31화
—광기—
바지리카(バジリカ)

프로카스 : …유, 유밀이냐?

유밀 : 오랜만입니다. …아버지…

프로카스 : 이런 어려운 때에 너는 무엇을 하고 있었어! …그, 그 녀석들은 누구냐!

유밀 : 저는, 출생의 비밀을, …운명을 알았습니다. 아버지가 싫어한 이 머리와 눈동자의 색이, 왜 이러한 지도 알았습니다. 그리고, 힘을 얻었습니다. 아버지, 저를 따라 주십시오. …제가 이 나라를 인도하겠습니다.

프로카스 : 농담하지 마라, 유밀! 힘을 얻었다고!? 어떤 힘을 얻었는지는 모르지만, 나는 궁극의 힘을… 곧 신의 힘을 얻었다. 왕족으로써의 증거도 없는 네가 뭘 할 수 있지? 어머니의 목숨을 빼앗고 태어난 자, 너를 자식으로 생각한 적이 없어! …뭘 하고 있나? …죽여라.

유밀 : 이 자들은 나의 기사, …다니카의 기사입니다.

프로카스 : 다…, 다니카!? …타니카의 기사라고?

유밀 : 알겠습니까, 아버지? 제가 얻은 힘이 무엇인지? 저를… 저의 큰 계획을 따라 주십시오.


▲ 자신의 출생에 대해서 알게 된 유밀

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 이번에는 동쪽에 위치한 라그니(ラグニー)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 서쪽을 향해 약 이틀 정도의 거리에 있는 앤드바리(アンドヴァリ)지. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 중앙 부근에서 이쪽을 향해 진군하고 있다고 해. 걱정되는 것은 적의 정체를 알 수 없다는 점이야. 중앙, 로디스 녀석들과 함께 마계의 주인도 있다는 보고도 있어. 진위는 확실하지 않지만 이 이상의 전력을 갖고 있다고 생각하고 전투에 임할 필요가 있어.


▲ 중앙에 집결되어 있는 적의 부대

승리조건	적 본거지(앤드바리)의 제압
패배조건	아군 본거지(라그니)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
라그니(ラグニー)	115	76	
파비아(パビア)	102	38	마녀의 관
펠그(ペルグ)	220	60	
베이스 프레임(ベスフレーム)	163	11	
코비고(コビーゴ)	226	76	
즈이노모(ズイノモ)	27	70	
스리테(スリテ)	174	50	
크레모나(クレモナ)	57	87	상점
앤드바리(アンドヴァリ)	233	55	

■크레모나 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	발더 액스	300
아멧트	120	프레임 프레일	490
발더 햄머	110	작열의 방패	500
프란시스카	130	레저 아머	60
발더 클럽	220	하드 레저	150

전략

이 스테이지에 오기 전 분기가 있는데, 시나리오 상 거의 큰 차이는 없는 것 같다. 이 공략은 바지리카를 먼저 가는 것으로 진행하겠다. 먼저 아군 본거지 서쪽에 위치한 펠그(ペルグ))를 해방하여 아군의 제 1 방어선으로 구축하자. 이 곳을 해방하면 중앙에 있는 적 유니트가 몰려오는 곳으로 거점을 이용하여 적과 싸우면, 체력을 회복하면서 전투를 할 수 있기 때문에 많은 도움이 된다. 펠그에는 적어도 3부대 이상의 방어 병력을 보내자. 펠그로 몰려드는 적을 모두 처리했다면 이제는 해방에 주력하자. 아군 본거지의 남쪽 길을 따라서 파비아-코비고-크레모나를 해방하고, 펠그에서는 카오스 부대를 베이스 프레임으로, 나머지 부대는 즈이노모-스리테를 해방하자. 마계 캐릭터가 나오기는 하지만 그다지 강하지는 않으니 무서워할 필요는 없다.

BOSS・・・・・・・
명왕 기사 바프라

역시 회복 캐릭터가 없다. 전열에 델퓸 나이트와 중열에 고브린이 배치되어 있으며, 바프라는 전열 중앙에 있다. 따라서 전투 명령으로 지휘관인 바프라만을 노리자. 바프라는 회피 능력이 높아서 아군 전열의 공격을 대부분 막아낸다. 특히 레벨 차이가 2-3정도 날 경우에는 100% 회피한다. 바프라를 상대할 때에는 높은 레벨의 부대로 공격하자.


▲ 높은 회피 능력을 보이는 바프라

바프라 : …창천 기사단이여, 잘 왔다.

아군 : 너도 암흑도에 빠진 것인가, 명황 기사여!

바프라 : …나는 형체에 구애받지 않는 순수한 강함을 추구해 왔다. 압도적인 강함을 구했다. 설마

내 속에 이런 힘이 잠자고 있을 줄이야… 이 힘을 사용해 주지! 내 몸이 원하고 있어, …너의 피를!

바프라를 처리하면

바프라 : 너희들도 알게 될 것이다… 패배… 굴욕… 좌절… 지위를 잃은 후회… 내가… 강함을 원했던 심리…

제 32화

－왕도(王都)에－ 라티움(ラティウム)

안키세스 : 유밀 왕자!

유밀 : 앗, 안키세스, …누구야, 그 아이?

안키세스 : 제 자식입니다. …마그나스, 유밀 왕자님에게 인사드려라.

마그나스 : …나는…

유밀 : 괜찮아!? … 괜찮아, 마그나스?

마그나스 : 괜찮아, … 이 정도는.

유밀 : 하지만… 어, 피가 나온다…



마그나스 : 이 정도는 검 안 나!

유밀 : 강하네, 마그나스는… 나도… 강해지고 싶어.

마그나스 : 유밀은 무리야, …약하고, …곧 울어 버리고.

유밀 : …그래! 좋은 생각이 났어! 나는 크면 왕이 돼지. 그러니까, 마그나스가 내 기사가 되는 거야.

마그나스 : 내가 기사…?

중앙 귀족 : 왕자… 죽여주지!!

마그나스 : 위험해, 도망쳐, 유밀!

중앙 귀족 : 저리 비켜, 꼬마 녀석!!

유밀 : 마그나스, …괜찮아!? …마그나스!!

마그나스 : 잘됐어…, 유밀… 무사했어…

유밀 : 네 덕분이야, 마그나스, 네가 날 지켜 주어서…

마그나스 : 틀려…, 유밀, 지켜 준 것은 아버지야… 나는… 아무 것도… 나는 아무 것도 할 수 없었어, …괴로와.

유밀 : 내일 가는구나.

마그나스 : …그래.

유밀 : 집을 나갈 필요가 있어? 사관 학교에 진학하지 않고서…

마그나스 : 어머니는 이제 없어, 아버지와는… 함께 살고 싶지 않아…

유밀 : ……

마그나스 : 이제, 간다. …유밀… 나는 반드시 기사가 된다. 그리고, 너를 지키고 싶어… 너에게 걸 맞는 기사가 되고 싶어.



▲ 과거를 회상하는 마그나스

전략 회의

휴고 : …… 마그나스

마그나스 : 왜 그래, 휴고?

휴고 : …아니, 아무 것도 아니야. 현재의 상황을 전하지. 이번에는 북쪽에 위치한 라티나(ラティーナ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 남쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에 있는 토이데벨트(トイデベルト)와 토이데리히(トイデリッヒ) 두 곳이야. 이 두 곳을 제압하고 왕도 위니아 공략의 토대를 마련하는 것이 이번 작전의 목적이지. 정찰 부대에 의하면 적의 대부대가 대단한 세력으로 진군중이라는 보고가 들어왔어. 언제 접촉할지 모르는 상황이야. …적도 승부를 내려는 작정이야. 우리도 부대를 파견하여, 영격 상태로 들어가면 승패는 순식간에 결정 나게 돼. 신속하면서 정확한 지휘가 요구되지.



▲ 두 곳의 본거지를 점령해야 한다

승리조건	위니아 성을 지키는 2곳의 거점 제압
패배조건	아군 본거지(ラティーナ)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
라티나(ラティーナ)	291	56	마녀의 관
가에타(ガエタ)	272	49	상점
엔바하(エンバハ)	115	51	
발제(バルジェ)	112	47	
고스피치(ゴスピッチ)	128	88	
토이데벨트(トイデベルト)	61	50	
토이데리히(トイデリッヒ)	45	50	

■가에타 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	작열의 밴드	500
발더 헬름	170	빙수의 밴드	500
뇌명의 헬름	410	프레이트 메일	210
와룡의 검	300	프레이트 아머	230
마인 고슈	400	발더 메일	250
브레시드 소드	400	발더 아머	420
슘마누스	500	헤비 아머	650
패자의 강검	500	페레그린 메일	900
어스 재벌린	550	볼 오브 썬더	250
아이스 블레이드	600	와룡의 이빨	250
썬더 실드	150	지혜의 반지	250
프레임 실드	150	뇌의 오브	250

전략

스테이지가 시작되면 5 유니트와 3유니트로 구성된 레기온이 동쪽에서 아군 본거지를 향해 공격해 온다. 본진에서 방어하면 대단히 위험하니 재빨리 부대를 파견하여 영격을 나가자. 최소한 5부대 이상을 파견하여 행동 옵션을 '영격(迎擊)'으로 바꾸면 본진으로 다가오는 레기온을 향해 나간다. 특히 솔저의 도움 공격이 다른 스테이지와는 다르게 위력이 있으니 회복에도 주의를 기울여야 한다. 전투 중에 HP를 회복해야 한다고 판단했다면 스타트 버튼을 누르자. 그러면 필드 화면의 시간이 정지되면서 아이템 회복이나 본거지로 이동시킬 수 있다. 적중에서 가장 주의해야 하는 캐릭터는 스펑크스로, 후열에서 공격하는 특수 마법은 상대의 속성에 따라 다른 공격을 가하기 때문에 100대의 데미지를 가한다. 게다가 적은 상당수의 유니트로 공격을 가해 오니 각오할 것. 초반의 공격을 성공적으로 방어했다면 이제는 거점 해방에 주력하자. 아군 본거지의 남동쪽에 있는 엔바하 발제를 해방하면, 2개의 목표 지점을 공략할 수 있는 발판을 마련할 수 있다.





▲ 초반부터 적은 게떼로 몰려온다

BOSS

용사장 루오라네아, 열사장 베자루스

루오라네아, 베자루스 모두 중열 가운데에 위치하고 있지만 그 앞을 방어력이 강한 파라딘과 카타프래크트가 막고 있기 때문에 단번에 죽일 수 없다. 또한 후열의 공격력도 강한 편이기 때문에 방심하다가는 아군에 희생이 올 수도 있다. 한 번에 죽이겠다는 욕심보다는 보스의 앞을 막고 있는 캐릭터부터 차근차근 없애는 방법으로 처리하자. 여러 번 공격을 가해야 할 것이다.

루오라네아 : *너희들에게 패하면 파라티누스 기사단의 이름을 꺾겠다. 퇴각할 수 없어. 위대한 계획을 위해서라도!!*



▲ 먼저 전열 중앙에 있는 캐릭터부터 없애자

루오라네아를 처리하면

루오라네아 : *파라티누스에 영광을… 진왕이여…*

루오라네아 : *파라티누스 기사단의 이름을 걸고 더 이상 진격시킬 수 없다! 위대한 계획을 위하여… 파라티누스를 위하여!!*

베자루스를 처리하면

베자루스 : *진왕이여… 이 땅에… 정숙…을…*

마그나스 : *위대한 계획은 뭐지!? 도대체 뭘할 생각이야!*

파라티누스 기사 : *개투왕의 부활…, 고대의 전설… 금주(禁呪)다! 금주를 사용하여 너희들을… 로디스 녀석들을 파괴한다! …이제 도망칠 수 없어. 방해자는 모두 소멸시키고, 다시 이 땅에 평화를 되찾는다. 진왕의 전설을 재현하는 것이다!*

유밀 : *…쿳…쿳… 이제 얼마 안남았다… 이제 세계는…*

제 33화 -약속-

왕도 위니아(王都 ウィニア)

프로카스 : *금주(禁呪)는… 금주의 발동은 어떻게 됐나!?*

천황 유밀 : *…조금 조용히 있어 주십시오. 마그나스가 오고 있습니다. 금주 따위는 사용할 필요가 없겠죠? 게다가… 왜 여기에? 여기는 이제, 아버지가 올 장소가 아닙니다.*

프로카스 : *무슨 말을 하는 거냐, 유밀! 금주란 말이다. 혁명군과 로디스를…*

유밀 : *나를 멈추게 할 수 없습니다. …안녕, 아버지… …나를 멈추게 할 수 있는 것은…*



▲ 금주에 대해 집착하는 프로카스 왕

전략 회의

휴고 : *이번 작전은 공성전이 되기 때문에, 레기온을 파견할 수 없어. …걱정은 하지 마, 레기온 해제를 해 두었으니까.*

마그나스 : *미안하군, 휴고.*

휴고 : *그럴 필요 없어. …현재의 상황을 확인하지. 그럼 공성전의 설명을 시작한다. 이번 공성전에서는 성의 남서쪽에 본거지를 가설했어. 목표는 본거지의 북동쪽, 3중으로 구성된 성벽을 넘어서 있는 위니아(ウィニア) 성이야. 이 성을 제압하고, 금주의 사용을 방지하는 것이 이번 작전의 목적이지. 첫 공성전이지만 이것은 요새 공략과 같다고 생각해도 돼. 하지만 왕도라고 불릴만한 시설이 많아. 그 규모는 요새에 비할 것이 못되지. 진군 루트를 확실하게 정해서 단번에 들어가야 해. 이 넓은 성에서는 무계획으로 진군하면 시간을 소비하게 되던가, 아니면 전력의 소비와 병사의 피로도가 많이 쌓이게 돼. 주의하라고. 요새 공략처럼 성벽 내에 해방할 거점은 없어. 또 거점에서 회복은 가능하지만 복수의 부대를 모아도 편성은 할 수 없어.*



▲ 위니아 성이 목표다

승리조건	유밀의 격파
패배조건	아군 본거지의 제압, 마그나스의 사망, 리미트 타임 오버

전략

이번 스테이지는 30화처럼 요새 공략을 하게 된다. 따라서 레기온을 운용할 수 없고, 거점이 없어서 해방이나 제압을 할 수는 없으며, 회복 지역에서 아군의 HP와 피로도를 회복시켜야 한다. 하지만 부숴야 하는 성문이 3개나 되고 지역도 넓기 때문에 자칫하면 아군의 전력이 분산될 수 있다. 이곳에서는 특히 전력을 한 곳으로 모아서 이동하며 공격해야 한다. 적의 레벨은 32-35 사이이기 때문에 공격력은 다른 곳과는 비교할 수 없을 정도다. 필자가 생각하기에 좋은 루트는 서쪽 성문을 차례로 2개 부순 다음 중앙으로 이동하여 유밀과 만나는 것이다. 전투를 한 다음에는 반드시 회복 지역에서 체력을 회복하고 이동하자.



▲ 마지막 성문을 지키고 있는 데몬

BOSS

천황 유밀

이곳의 보스 유밀은 다녀카의 기사인 게이트 키퍼와 함께 등장한다. 공격력과 방어력은 상상할 수 없을 정도이지만, 회복해주는 캐릭터가 없다. 그러나 회복 아이템을 많이 갖고 있기 때문에 여러 번에 걸쳐 공격을 가해야 한다. 적은 속도가 빠르기 때문에 아군 보다 먼저 공격한다. 따라서 방어력이 높은 캐릭터와 엘름 페트라를 활용해야 이길 수 있다.



▲ 막강 파워를 자랑하는 유밀 부대

마그나스 : *…유밀… 정말 유밀이야?*

유밀 : *여기에 올 거라 생각했어. …마그나스… 나는 힘을, 궁극의 힘을 얻었다. 나는 이 손으로 세계를 변화시킬 거야. …무서워 할 사람도 없어. 로디스를 무서워할 필요는 없어. 사람도 악마도 내가 지배한다. …나는 이 세계의 왕이 된다. 즉 지금까지 누구도 성공하지 못했던 일이었지만, 지*

금의 나라면 가능해. …자, 와라 마그나스. 너는 나에게 봉사해야 할 존재다. 내가 이 세계의 왕이 된다. 그리고 너는 내 기사가 되는 거다!

마그나스 : 궁극의 힘이라고? 유밀, 너는 암흑도에…

유밀 : 전설의 개투왕이 얻었던 것은 암흑도의 힘이 아니야. 그것은 궁극의 힘이다. 내가 얻은 힘도 그것과 같은 것… 나는 이 힘으로 목적을 이룬다!

마그나스 : 금주를 사용하는 일이…, 거역하는 모든 것을 제거하는 것이 너의 목적인가…?

유밀 : 그렇다. 내 생각을 방해하는 모든 자에게 죽음을 내리는 것이다. 그러나… 네가 있기 때문에… 네가 내 부근에 있었기 때문에 금주는 사용할 수 없었다. 하지만, 이제는 괜찮지? 네가 나에게 왔기 때문에… 금주를 사용하여, 모든 것을 무(無)로 돌린다. 협력해 줄거지? …마그나스

마그나스 : …안돼!! 네가 그런 짓을 하게 내버려 둘 수는 없어!!

유밀 : …왜? …왜 그런 말을 하는 거지? 나에게 검을 휘두를 거야? 너라면 알겠지? 나는 용서할 수 없어. …마그나스, 가령 너라고 해도, 나를 거역하는 자는 용서할 수 없어. …용서할 수 없다고!!



▲ 유밀과의 재회, 그러나…

유밀을 처리하면

마그나스 : …유밀…

마리 : 안돼! …접근하지 말아요! 당신이 있어서… 당신과 함께 걷기 위해, 유밀님은…

마그나스 : …나를 위해서? 유밀은 나를 위해서, 암흑도에 빠진 것이라 말하는 건가?

마리 : 무슨 말을 하는 겁니까? 유밀님이 얻은 힘이야말로, 진정한 궁극의 힘!

유밀 : 그만둬, 마리. …내가 말하지. 나는… 계약의 아들이었어.

마그나스 : …계약의 아들!?

유밀 : 먼 옛날… 마계의 여왕으로 변한 다니카를, …딸을 불륜으로 생각한 바사신은 그녀의 육체를 5개로 나누어, 대지 깊숙히 봉인하였지. 양팔과 다리는 다니카의 기사가 되었고 마계의 주인을 감시하도록 카오스 게이트의 문지기가 되었어. 그리고 남은 그녀의 마음은 그 육체와 멀리 떨어진 대지에서 영원한 잠을 자고 있었지…

마그나스 : 대지신 바사와 다니카의 신화. 그래도… 다른 이야긴데?

유밀 : 이 나라를 부흥시킨 개투왕은 우연히 카오스 게이트를 발견했어. 카오스 게이트를 지키는 기사와… 다니카의 기사와 만난 개투왕은 계약을 하게 되지. 그 내용은… 궁극의 힘을 주는 대신, 자신의 자손을 신에게 받치는 것. …신에게 받쳐야만 하는 자… 그것이 나였어.

마그나스 : 그것은 모두 신화잖아? 신화가 사실이라니… 네가 신화와 관계 있다는 말이야!?

유밀 : 영원히 시간 속에서 혼자 잠자고 있는 다니카. 고독을 견디지 못해, 부활을 바라는 그녀는 육체가 필요했어… 그리고 선택받은 것은 나. 이 힘도 신의, 다니카 신의 힘. 나는 인간이 아니었어. '유밀 · 듀엘' 이 아니었다고!! 하지만…나는 감사하고 있어. 너에게 다가갈 수 있다면…인간이 아니더라도 나는 너에게 다가갈 수 있어… 마그나스…

마리 : 마계로 내려가서, 자신의 운명을 알게 된 유밀님은 그 힘으로 마계를 자신의 것으로… 인간도 마계의 주인도 없는, 모든 것을 지배하려 했습니다. 당신이 싸울 이유가 없어지니까요 싸울 이유가 없어지면, 당신이 돌아올 것이라고… 마그나스씨! 당신이 유밀님을 따르면 모든 것은 끝납니다!

마그나스 : 뭐가 끝난다는 거지? 그것이 무엇인지… 뭐가 끝난다는 거야! 내가 싸우는 것은 그런 이유가 아니야. …생각해봐 유밀! 네가 바라는 것은 그런 세계였어? 모두가 행복한 세계를 만드는 것이었잖아!!

유밀 : ……

마그나스 : …아직 바꿀 수 있어.

유밀 : …마그나스

마리 : 안됩니다…, 유밀님…

유밀 : …마리…?

마리 : 나를 혼자 놔두지 마세요… 유밀님!

마그나스 : 무슨 짓이야!? …피해, 유밀!

유밀 : 마그나스! …괜찮아, 마리, 함께 가자, 너도 함께…

마리 : 누구에게도… 누구에게도 넘겨주지 않아! …안돼… 유밀님…

제다 : 무슨 짓을… 이러면 다니카님이… 에잇, 일시의 감정으로 지배되다니! 이런 어리석은 자… 할 수 없군!

마그나스 : 유밀… 괜찮아, 유밀?

유밀 : 마그나스, 잘 들어. …다니카의 기사가 소멸하고, 내가 이대로 죽는다면, 다음은 유적의 봉인을 풀면… 그것으로 다니카는 부활한다.

마그나스 : 움직이지마, 유밀!! 그런 것은 아무래도 좋아!!

유밀 : 침착해, 마그나스. 이것은 매우 중요한 일이야… 다니카는 반신 반인이면서 마계의 여왕. 혹시, 다니카가… 마계의 여왕으로 부활하면 이 지상에서, 마계의 세력과의 싸움이 시작될 거야…

마그나스 : …오우거 배틀…

유밀 : 그래… 알고 있겠지? 그러니 빨리 가… 그리고…, 반드시 돌아와 줘. 반드시, 내 밑으로…

마그나스 : 유밀… 네가 바라는 세계는… 내가 실현한다! 나는 인간일 뿐이지만, 반드시 실현하고 말테야!



▲ 유밀은 죽고 만다

제 34화
-끝나지 않는 전쟁 -
오르아 평원(オールア 平原)

제다 : …빨리 걸어!

마리 : …유밀…님…

제다 : 이러면 사용할 수 없겠군. 할 수 없지, 정신을 파괴해서라도…

리차드 : 어떻게 하려고 하지? 제다… 신에 의한 봉인, 너희 마계의 주인은 풀 수 없나?

제다 : 리, 리차드인가… 너희들의 바램은 신과의 접촉… 신의 축복을 받는 것이겠지?

리차드 : 이해는 일치했지만… 또 배신하지는 않겠지?

제다 : 그것은 어쩔 수 없었어. 카오스 게이트가 붕괴한 이상… 너석들을 이용하는 방법밖에. 다니카님의 부활을 위해서는 그렇게 하는 수밖에…

리차드 : 대꾸는 듣고 싶지 않아! 우리가 원하는 것은… 신의 축복…, 궁극의 힘이다. 그러기 위해서 힘을 빌리려 해.

제다 : 아… 알았다.

볼드윈 : 처음부터 말했지? 우리를 따르라고…



▲ 초록은 동색이라, 끼리끼리 모인다

전략 회의

휴고 : 서쪽으로의 진로에서 대단히 많은 마계의 주인이 목격되고 있어. 그들의 목적지는 서쪽의 케레오레스 산… 틀림없이 그 땅에 있는 유적일거야.

마그나스 : 서부산의 유적… 거기에 다니카신이? 설마! 바사 신전처럼…

휴고 : 충분히 해 볼 수 있는 추측이야. …어쨌든… 앞으로 전진해야 겠지. 이것을 봐줘. 이번에는 남동쪽에 위치한 란데리히(ランデリッヒ)를 본

거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북서쪽으로 약 2일 정도의 거리에 있는 안데로트(アンデロート) 관문이야. 이 관문의 제압이 이번 작전의 목적이지. 보면 알 수 있듯이 이 지역의 육지는 2개의 하천으로 나뉘어져 있어. 그리고 적의 본대는 하천의 맞은 편에서, 이쪽의 공격을 기다리고 있지. 어디에 어느 정도의 부대가 있는지 몰라.



▲ 적은 하천 부근에 몰려 있다

승리조건	적 본거지(안데로트)의 제압
패배조건	아군 본거지(란데리히)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
란데리히(ランデリッヒ)	15	50	
케세그(ケーセグ)	99	55	
바타세크(バータセーク)	278	40	
트라노스(トラノス)	94	25	마녀의 관
아파틴(アパティン)	140	28	상점
란데크(ランデック)	84	57	상점
알헥스터(アルヘスタ)	133	28	
자보(ザーボク)	61	20	
브로드(ブロード)	235	82	
루반(ルバン)	252	68	
안데로트(アンデロート)	53	50	

■아파틴 상점

아이템명	가격
마인 고슈	400
사진의 궁	420
작열의 방패	500

■란데크 상점

아이템명	가격
프레이스 벨그	340
팔시온	400
냉동된 도끼	500
연렴의 반지	250

전략

이번 스테이지는 매우 넓고 적들도 강하기 때문에, 들어오기 전 충분히 트레이닝으로 레벨을 올려야 한다. 한 부대로 거점을 방어해야 하기 때문에 공격력과 방어력이 충분하지 않으면 위험해 질 수 있다. 지금까지 군자금을 많이 벌어 놨을 테니, 모든 부대의 레벨을 30이상으로 올려놓는 것이 좋다. 또한 필요없는 무기나 방어구는 팔아서 군자금으로 활용할 것. 적은 대부분 레기온으로 구성되어 있다. 움직일 때에는 2-3부대가 한번에 움직이고, 거점을 중심으로 방어하면 많은 도움이 된다. 그리고 적의 거점을 해방할 때에는 충분한 방어 병력이 있다고 판단될 때에만 실행하자.

BOSS
탐즈

필드에 나온 적들보다는 상대하기 쉬운 편이다. 볼드윈은 중간에 빠지며, 회복 역할을 하는 캐릭터가 없다. 지휘관만을 노려 단숨에 처리하자.



▲ 탐즈만 노리자

아군 : 명황 기사!! 아직 이 나라에… 왜 마계의 주인을 동료로 하지? 이 세계를 어떻게 하려고?

탐즈 : …너희들 때문에 우리 기사단은 파멸했다. 교황이 내린 광염 십자군도 도움이 되지 못하는 상태. 이 같은 상황에서는 우리도 본국으로 돌아갈 수 없어.

볼드윈 : 우리는 궁극의 힘을 얻어서 돌아 갈 거야! 교국 기사단의 정점에… 아니 세계에 군림하겠다. 우리를 바보로 만든 너희들… 쿠데타를 일으켜, 우리 아버지를 돌아가시게 만든 녀석들을… 모두 죽여주지!

아군 : 그 앞에 무엇이 있지? 증오를 쌓아서 어떻게 하려고? 너희는 틀렸어! 궁극의 힘은 사람 손에 들어올 것이 못돼.

제 35화
-억압-
웬티누스 지방
(ウェンティヌス地方)

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 잘 새겨두라고. 이번에는 여기 호프델(ホープデール)을 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북쪽으로 반나절 정도의 거리에 있는 탈페이아(タルペイア). 서부성 탈페이아의 주변 거점을 해방하고 공선전의 발판을 마련하는 것이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 많은 부대를 배치한 것 같지는 않아.



▲ 아군 본거지를 포위한 적의 배치

승리조건	적 본거지(탈페이아)로의 진입
패배조건	아군 본거지(호프델)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
호프델(ホープデール)	187	78	
탈페이아(タルペイア)	177	50	
리라이언스(リライアンス)	187	18	
카트라이트(カートライト)	253	79	마녀의 관
이브가빅(イブキビック)	253	67	
이글리크(イグルーリク)	244	12	
티민즈(ティミンズ)	230	35	

전략

전 스테이지와는 다르게 맵이 작아 거점과 거점 사이가 짧기 때문에 유니트들이 상당수 밀집되어 있다. 그래서 유니트 운용을 전보다 더욱 꼼꼼하게 실행해야 할 것이다. 가장 먼저 해야 할 일은 아군 본거지의 남서쪽에 있는 거점 리라이언스를 지키는 것이다. 본거지와는 거리가 멀지는 않지만 산으로 막혀 있기 때문에, 산악형 유니트를 보내야 빨리 갈 수 있다. 산악형 유니트의 대표적인 것은 켈베로스와 비스트 마스터 부대다. 이 곳의 적은 대부분 마계의 주인이기 때문에 신성 공격이 효과적이다. 비교적 빠르게 적의 본거지가 있는 탈페이아에 갈 수 있을 것이다.



▲ 리라이언스에는 산악형 유니트를 보내자

BOSS
황기사 볼드윈

탐즈의 제자인 볼드윈은 그 스타일도 비슷하다. 1장에서 나왔을 때와는 달리 아군의 레벨이 매우 높아져 어렵지 않게 이길 수 있다. 공격력이 매우 강한 유니트이니 방어와 회복에 신경쓰자.

볼드윈 : 우리 로디스를 거역한 어리석은 자들이여… 각오해라. 너희들에겐 미래가 없어!

아군 : 마계의 자들까지 이용하다니… 생각대로 만들지는 않겠어!

볼드윈 : 아무 것도 모르고 있군… 마계의 자는

우리와 동종이지. …게다가 말이 통하는 녀석들이다. 마계의 과실을 제공한 것도, 우리의 힘을 해방시킨 것도, 모두 마계의 자들이었지.

아군 : *로디스는 그렇게까지… 이 지상의 패권을 얻고자 한 거야?*

볼드윈 : *로디스라는 것은 상관없어. 나는 너희들 용서할 수 없어! 내 사부인 탐즈의 원수를 갚아주마!*



▲ 품은 그릴 듯 한 볼드윈

전략 회의

제 36화
-서로 수용할 수 없는 존재 -
탈페이아(タルペイア)

휴고 : *남은 것은 탈페이아성… 적의 현 본거지 공성전에 대해서는 알고 있겠지? …현 상황을 확인하지. 이번 공성전에서는 성 남쪽에 본거지를 가설해 놨어. 목표는 본거지 북쪽, 이중으로 구성된 성벽을 넘어야 나타나는 탈페이아(タルペイア)지. 이 성을 제압하고, 명황 기사가 꾸미는 짓을 방지하는 것이 이번 작전의 목적이야. 당연히 성벽 내의 상황은 알 수 없지만, 결전을 대비하여 많은 수의 적 부대가 대기하고 있을 거야. 게다가 성벽내의 진입을 가능하게 하는 성문은 정면에 하나밖에 없어. 우리에게는 매우 괴로운 상황이야. …성문 파괴 중에는 주의가 필요해.*



▲ 문은 정면에만 있다

승리조건	리차드의 격파
패배조건	아군 본거지의 제압, 마그나스의 사망, 리미트 타임 오버

전략

먼저 본거지 북서쪽에 있는 성문을 파괴하자. 이 때 다른 공성전과는 다르게 적도 아군 본거지를 향해 공격해 온다. 그러므로 반드시 마그나스 이외에 다른 유니트도 함께 파견하여 본거지를 빼앗기지 않도록 주의하자. 첫 번째 성문을 파괴하면 상당히 많은 적 유니트가 등장하여 성문 쪽으로 다가온다. 따라서 함부로 전진하지 말고 이 근처에서 처리하다가 HP가 많이 소모된 유니트는 본거지로 보내 회복시키고, 항상 이 곳에는 4부대 이상을 대기시키자. 초반의 공세를 막았다면 이제는 두 번째 성문을 파괴하자. 두 번째 성문은 모두 두 곳이지만 둘 다 파괴할 필요는 없다. 이제 남은 것은 보스뿐이다.



▲ 다른 공성전과는 다르게 적도 본거지를 향해 공격해 온다

BOSS
명왕 기사 리차드

리차드는 강력한 드래곤과 함께 등장한다. 그는 전열 중앙에 있지만 크리티컬 공격이외에는 특수한 공격을 사용하지는 않기 때문에 문제될 것은 없다. 다만 후열에 위치한 드래곤 두 마리는 전체 공격을 사용하기 때문에 아군 부대가 전멸할 위험이 있다. 역시 큰 타격을 받으면 재빨리 퇴각하여 회복하고, 뒤에서 대기하고 있던 다른 부대로 다시 공격하자. 보스전에서 차륜전 만큼 좋은 방법은 없다.



▲ 강력한 크리티컬 공격을 사용하는 리차드

리차드 : *내 기사단을 상대로, 여기까지 오리라고는 생각지도 못했다.*

아군 : *다니카 신을 부활시키는 것이 어떤 일인지 알고 있나? 자신들의 목적을 위해 오우거 배틀을 일으킨 다는 거야!? 관계없는 사람들까지 끌어들이고!*

리차드 : *목적을 위해서는 수단 따위는 상관없어. 몇번이고 말했지? 궁극의 힘을 얻어서 이 지상에 완전한 세계를 만들어 내는 것이다! 우수한 자가 실력을 발휘하지 않고, 어리석은 자가 그 혈맥만을 가지고서 우위를 지키고 있지… 틀렸다고 생각하지 않나? 이 모순, 너희들도 알고 있겠지?*

아군 : *확실히 틀렸을 지도 몰라. 그러나 당신의 방법은 옳지 못해!*

리차드 : *…그대로다. 하지만, 숭고한 이상을 실현시킬 수 있어도… 그 실적은 어려운 법이다. 그리고 보다 좋은 길을 찾는 동안에도 세계의 오염은 진행되지… 이상의 실현에는 힘을 가진 자가… 절대적인 힘을 가진 자가 필요하다! 사람은 결코 도달할 수 없는 궁극의 힘… 이해할 수 없다면, 상관없어. 어리석은 세계에 남을 필요는 없어!*

리차드를 처리하면

리차드 : *…여기까지인가? 아니, 아직이다. 궁극의 힘만 얻을 수 있다면…*

제 37화
-잠자는 대지-
케레오레스 산역
(ケレオレス 山域)

전략 회의

휴고 : *그럼 설명을 시작하지. 이번에는 남서쪽에 위치한 무스니(ムースニー)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 약 이틀 정도의 거리에 있는 케레오레스 유적(ケレオレス遺跡)이야. 이 유적을 제압하고 다니카 신의 부활을 방지하는 것이 이번 작전의 목적이지. 이 전투의 결과가 세상의 미래를 결정한다 해도 과언은 아니야. …오직 전력을 다해 싸워야 해.*



▲ 드디어 마지막 전투이다

승리조건	적 본거지(케레오레스)의 제압
패배조건	아군 본거지(무스니)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
무스니(ムースニー)	117	35	상점
타나나(タナナ)	160	41	
도로보(ドロボー)	43	26	
지프산핌(ジプサンピム)	86	53	마녀의 관
민칸(ミンカン)	122	39	
베레라(ベレラ)	171	81	
에스카나바(エスカナバ)	66	80	
나타슈크안(ナタシュクアン)	168	48	
케레오레스 유적(ケレオレス遺跡)	31	50	

전략

드디어 마지막 스테이지다. 눈에 띄게 강한 적은 없으니, 거점 해방에 주력하자. 이 스테이지는 16화와 동일한 맵으로 전략은 그와 동일하지만 문제는 볼드윈을 이기고 나서 발생한다. 보스는 다니카로 바뀌고 지형도 마계의 숲으로 변하면서, 그 중앙에서는 계속하여 적 유니트가 새로 생긴다. 따라서 이 지형을 통과할 때에는 조심해서 진행하자. 다니카의 HP는 500대로 강력한 범위 공격을 사용한다.

BOSS・・・・・・・
명황기사 볼드윈, 마계의 여왕 다니카

후열에 위치한 그는 고작 뒤에서 파이어 스톰을 발사한다. 후열 중앙에 위치하고 있으며, 직・간접 공격을 모두 가할 수 있다. 문제는 다음에 나오는 다니카로, 최후의 전투를 치루어야 한다. 마계의 여왕으로 변한 그녀의 공격 패턴은 몸통은 직접 공격을 가하지만, 양 촉수는 전체 마법을 사용한다. 모두 100이상의 공격을 가하니, 최소한 300HP 이상의 유니트로 공격해야 한다. 주의할 것은 볼드윈을 처리한 유니트는 전열의 정비 없이 바로 다니카와 싸우게 된다. 만약 이것이 약한 유니트라면 바로 죽어버리니 조심하자.

볼드윈 : …창천 기사단, 또 방해하는가!

아군 : 너희들의 계획도 여기까지다. 다니카 신의 부활은 안돼!

볼드윈 : 다니카 따위는 아무래도 상관없어. 내가 봉인을 푸는 것은 다니카에게서 축복을 얻기 위한 것. 궁극의 힘을 위한 것이다. 그리고 나는…, 신을 죽인다. …다니카를 죽인다.

아군 : 너는 마계의 여왕까지 이용하려 하는가? 다니카 신을 죽이겠다고…? 정말인가!?

볼드윈 : …원래, 다니카는 반신. 불사는 아니지. 내 이름은 전설로… 그리고 신의 이름이 된다.

아군 : 인간은 신이 될 수 없어. …궁극의 힘은… 인간이 얻어서는 안되는 것이야. 세계에 혼란을 가중시킬 뿐이라고.

볼드윈 : 모르고 있군. …혼란을 없애기 위한 궁극의 힘. 나는 궁극의 힘을 얻고, 사람을… 마를



▲ 고작 파이어 스톰을 가해온다

초월한 자가 된다. 그것이야말로 신인 것이다! 옛부터 영웅과 신의 탄생은 이러했지. 감사해라! 너희들은 영웅 탄생의 초석이 된다.

볼드윈을 처리하면

볼드윈 : 큿…우… 궁극의 힘은… 줄 수 없어…

마리 : 당신은… 누구…? 유밀님…? 틀려…, 유밀님이 아니야. 누구죠, 당신은…?

반신 다니카 : 나는 다니카, 사람의 왕과, 대지신의 딸… 옛날, 이 땅에 살던 사람들에게 풍요의 여신이라고 불리던 것을 기억하고 있어요…

마리 : …다니카, 마계의… 여왕… 돌려줘요. 유밀님을 돌려줘요! 당신 때문에…

다니카 : 나는 당신을 알고 있어요. …많이는 아니지만. 내 안에 당신을 알고 있는 또 하나의 '내'가 있습니다. 미안해요. 모든 것은 내 과오에서 시작됐어요. 마계의 왕 데몬자의 감언에 넘어가, 마계의 과실을 먹은 나는 어머니의 손으로 봉인되었죠. 마음과 육체를 나누고, 영원한 잠을 자고 있었습니다. 결코 눈을 뜰 수 없다고, 누군가가 바라지 않는 이상… 내가 '신'으로써 부활하는 것을 바라지 않는 이상, 눈을 뜰 수 없다고. 내 힘을 구하는 자, 그 자의 마음이 나를 잠에서 깨운 것입니다. …「힘이 필요해」… 그 자는, 사랑하는 자를 지키기 위해, 오직 순수한 힘을 구한 것입니다. 나는 그자에게 축복을」 그 자에게 힘을 주었습니다. 」그리고, 대상을 구했습니다. 나의 완전한 부활을 위해… 그자의 생각과 접촉한 나는… 고독을 느꼈습니다. 그리고 정숙함에 마음을 지배하게 되었죠. 나는 혼자인 것을 견딜 수 없었습니다… 자신의 부활을 바란 나는 그 대상을 요구했죠. 계약이 끝나고… 힘을 얻은 자가 어떻게 되었는지 모릅니다. 오직… 당신의 마음속에 있는 소년이 그 대상… 계약의 아들이었던 것입니다. 계약의 증표인 검은 그 피를 확인하고, 내 분신들은 그를 따랐습니다. 그리고 그의 마음이 내 곁으로 돌아왔을 때, 나는 그의 마음을 알게 되었습니다. …깊은 슬픔을 알게 되었습니다.

볼드윈 : …제길…제길, 제길! …다음에, 두고 보자… 빨리 궁극의 힘을… 응!?

마리 : 신이죠!? 그럼 어떻게…

볼드윈 : 꼬마 아가씨! …너에게는 넘겨 줄 수 없어! 궁극의 힘은 내 것이다!

마리 : 아아, 유밀…님…

볼드윈 : 오, 다니카신이여!! …봉인을 푼 저에게 축복을! 궁극의 힘을!!

다니카 : 왜 이런 슬픔이… …역시 나는 마계의…

볼드윈 : 제길…왜… 이런 곳에서 끝나는 거야!?

다니카 : 우아아아앗!!

다니카를 처리하면

다니카 : …고마워요, 젊은이여, 나를 막아준 것… 감사합니다.

마그나스 : 기다려, 하나만 가르쳐 줘… 역시 당신은… 당신은 마계의 여왕인가?

다니카 : 내 마음에는 성스러움과 악한 마음이, …양쪽이 모두 존재하고 있습니다. 그리고 신이면서 인간인 나는 항상 흔들리는 존재죠. …그 마음이 증오에 물들면 마계의 여왕이 되고, 온화한 감정을 갖게 되면 풍요의 신이 됩니다. 내가 어떤 변화를 하는지는… 그것은 모두 이 세계를 둘러싼 의식이 결정하게 됩니다. 알겠습니까…? 나는 당신들과 같습니다.

마그나스 : …암흑도…

다니카 : 당신들 인간과 마계의 주인들… 그 조상은 같습니다. 풍부한 대지에 살고 있는 인간과 황폐한 대지에서 증오심에 지배되어 사는 오우거… 틀린 것은 오직 그것뿐입니다. 인간이면서, 오우거이기도 하죠. 그러니까, 마계의 자들이 나타나지 않아도 오우거 배틀은 일어 날 수 있어요… 당신들, 인간들이 싸우고… 증오심이 합쳐지면… 젊은이여… 유밀이 나의 분신이 된 것은 우연이 아닙니다. 모든 것은 누군가가… 강대한 힘을 갖고 있는 누군가가 결정한 일입니다. …조심하세요… 그 자가…, 혼란을 일으킨 자가… 이 대지에 태어났습니다. …오우거 배틀은 피할 수 없어요. 조심하세요… …젊은이여….



▲ 강력한 전체 공격을 가해오는 다니카



▲ 변화된 지형

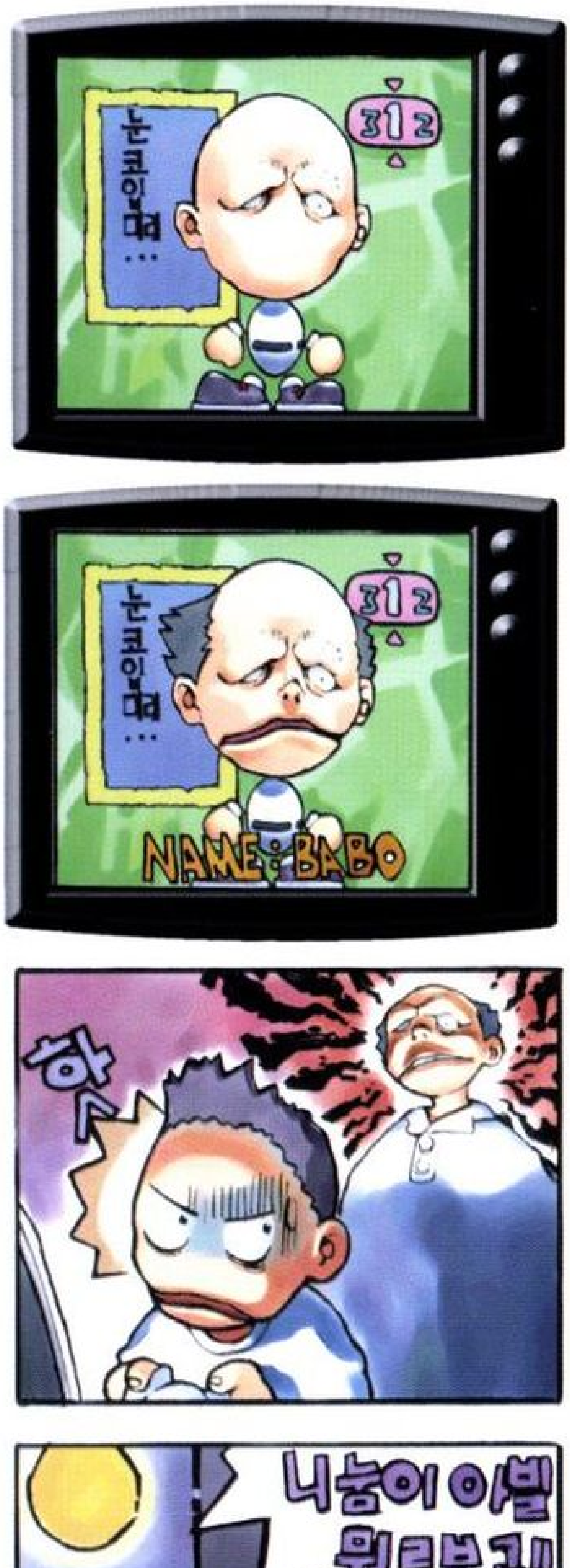


▲ 왕으로 추대되는 마그나스

마지막으로 플레이어의 카오스 프레임과 경과 일수를 보여준다 ▶



캐릭터를 만들자!



엣지(H) 마스터




GAME POWER
10월호 별책부록



1999년 9월 1일 발행 월간 통권 83호 1992년 등록 공보 라-05780 1998년 1월 1일 국유철도 특별승인 제2호 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 우편번호 121-160 / TEL: (02)3142-6845(광고·미술)